CD-ACTION

NR 01/2023 (334)
CENA: **34,50 ZŁ** W TYM 8% VAT

GOD OF WAR RAGNARÖK • POKÉMON SCARLET/VIOLET
CALL OF DUTY: MODERN WARFARE II • SCORN • PENTIMENT
A PLAGUE TALE: REQUIEM • BAYONETTA 3

ISSN 1426-2916 INDEX 334561
01
9 771426 291303

GARMIN.

TRENAŻER INTERAKTYWNY TACX® NEO 2T

© 2022 Garmin Ltd.

Jak zima drogowców

We wstępniaku do poprzedniego numeru wspominałem, że z perspektywy gracza zaczyna się najgorętszy czas w roku. Te ostatnie trzy miesiące, kiedy odbywa się najwięcej premier, a wielcy wydawcy prężą muskuły w walce o pierwsze miejsce na The Game Awards (ale ostatecznie i tak wygrywa Elden Ring, który ukazał się w lutym). Nasz własny plebiscyt odbędzie się (lub już się odbył – zależy, kiedy to czytacie) na cdaction.pl, a w magazynie zawarliśmy podsumowanie roku o charakterze felietonistycznym, znacznie bardziej pasującym do papieru.

Ale! Jak zwykle już na starcie odleciałem w dygresję, a chciałem przecież napisać, że po spisie treści tego numeru najdobitniej widać, co miałem na myśli te trzy miesiące temu. Kiedy usiadłem do wypełniania tekstu na okładkę(*), zrozumiałem, że nie zmieścimy na niej nawet jednej trzeciej tych wszystkich mocnych tytułów, które opisujemy w tym wydaniu. „Mocnych" w rozumieniu okładkowym – bo niejedna gra niezależna bardziej zasługuje na nasz czas i pieniądz niż nowe Call of Duty, ale to napis „Call of Duty" przyciąga prześmigujące po sklepowej półce spojrzenia. Podobnie zresztą jak wielki Geralt.

Zawsze jednak trzeba pamiętać, że najważniejsza jest rzeczywista zawartość numeru, a nie tylko tytuły krzyczące z okładki – co prowadzi do refleksji, którą chciałem się z Wami podzielić. A może raczej doświadczenia?

Podczas wybierania nagłówków przeglądałem sobie szlifowany właśnie numer i znowu dałem się zaskoczyć. Widzicie, kiedy na etapie produkcji traktujecie każdy tekst jako osobny byt, nie sposób patrzeć holistycznie. Tutaj wpada tekst o Pentimencie, tam o Wiedźminie, innym razem God of War, potem znowu Wiedźmin, tu pinballe, tam Bayonetta, tu komiksy... Ziarnko za ziarnkiem. A potem siadam do kolejnego niemal dokończonego „ekszyna", oglądam

Taki arkusz z alternatywnym projektem okładki poprzedniego wydania otrzymali z tym numerem nasi prenumeratorzy. Fajny? Prenumeratę zamówisz na sklep.cdaction.pl.

całość i znowu uderza mnie, jak wiele dobra przygotowali autorzy i autorki CD-Action. Już nawet nie chodzi o samą jakość, bo to właśnie dbałość o nią każe nam przyglądać się tak blisko każdemu tekstowi z osobna – ale o to, ile ostatecznie tych wysokojakościowych tekstów znajduje się w jednym wydaniu. I zdaję sobie sprawę, jak naiwnie może to wyglądać z tej drugiej strony: oho, naczelny chwali swoje pismo, kto by się spodziewał! Ale pragnę przypomnieć, że ja naprawdę jestem tutaj co najwyżej odźwiernym czerpiącym (tak jak wy, nawet jeśli w inny sposób) z ogromu pracy i wiedzy każdego, kto przelewa swój pot na kolejne wydania magazynu.

Mogę tylko podejrzewać – i mieć nadzieję! – że tak czuje się wielu czytelników CD-Action. Niby człowiek wie, a i tak przy każdym kolejnym numerze go ta nawałnica treści zaskakuje – jak zima drogowców.

Za nami kolejny rok świetnych tekstów, za który dziękuję i Wam, i z osobna każdemu, z kim mam przyjemność pracować. Za kolejne zaskoczenia w 2023! 🥂

Miłej lektury, dobrej zabawy!
Dawid „spikain" Bojarski

(*) Jeśli jesteś prenumeratorem, to powinieneś teraz uśmiechnąć się z satysfakcją i zapytać: „Jakiego tekstu?"(**).
(**) Prenumeratorzy dostają magazyn w specjalnej wersji, bez napisów i kodów kreskowych na okładce. To nie miała być reklama prenumeraty, samo tak wyszło, przepraszam(***)!
(***) sklep.cdaction.pl

SPIS TREŚCI

006

Dobrych gier w 2022 nie brakowało, a wybranie ten jednej jedynej graniczy z niemożliwością. Dlatego nawet nie próbowaliśmy.

026

Ragnarök nie jest rewolucją na miarę poprzednika, ale czy czyni go to gorszą grą?

020

TEMAT OKŁADKOWY

Wiedźmin 3 najlepszy? Można dyskutować, ale teraz na pewno jest ładniejszy.

INTRO

Gry roku 2022 006
Pod ostrzałem 018

GRAMY

Wiedźmin 3: Dziki Gon – Edycja kompletna ... 020
Scorn 024
God of War Ragnarök 026
Mario + Rabbids: Sparks of Hope 032
A Plague Tale: Requiem 036
Call of Duty: Modern Warfare II 040
Bayonetta 3 042
New Tales from the Borderlands 046
Pentiment 048
Sonic Frontiers 052
Pokémon Scarlet/Violet 054
Evil West 056
Gotham Knights 058
Świeże, dobre, niezależne 064

PUBLICYSTYKA

Wszystkie gierki Geralta. Wiedźmin w grach ... 070
50 twarzy Geralta. Wiedźmin w popkulturze ... 076
Gry wiecznie żywe: Batman – Arkham Knight ... 080
Niesłusznie zapomniane: Wet 082
Słusznie zapomniane:
ShellShock 2 – Ścieżki krwi 083
Dałbym dychę: Portal 2 084
W poszukiwaniu przyprawy.
30 lat Dune II 086
Kiedy gra ma zapach. Kusoge 090
Felieton: Wiedźmini starzeją się wolniej 092
Bliźniaki. Przypadkowe klony gier 094
Kompaktowy szał. Historia płyt CD 096
Muzeum zabawy: Flippery 102
Pinballe na ekranie 106

CD-ACTION

Redakcja CD-Action
ul. Ksawerego Liskego 7
50-345 Wrocław
KONTAKT: facebook.com/cdaction
REKLAMACJE: reklamacje@cdaction.pl

REDAKTOR NACZELNY: Dawid Bojarski
ZASTĘPCA REDAKTORA NACZELNEGO: Daniel Bartosik
ZESPÓŁ REDAKCYJNY: Krzysztof Freudenberger, Jakub Gańko, Grzegorz Karaś, Tomasz Lubczyński, Jerzy Poprawa, Barnaba Siegel, Witold Tłuchowski
WSPÓŁPRACOWNICY: Dawid Biel, Sebastian Bochat, Adam Chabiński, Stanisław Falenta, Rafał Fluderski, Maciej Jakubski, Arkadiusz Kamiński, Krzysztof Kempski, Marcin Kępski, Bartłomiej Kluska, Tatiana Kowalczyk, Dawid Kozłowski, Kamil Krupiński, Maciej Kuc, Michał Kuszewski, Marcin Kwiecień, Marek Lenc, Paweł Musiałowski, Aleksander Olszewski, Joanna Pamięta-Borkowska, Izabela Pogiernicka, Hubert Pomykała, Paweł Pustuła, Paweł Raban, Marcin Serkies, Jacek Smoliński, Smuggler, Kuba Stolarz, Michał Szwed, Karol Wilczek, Mateusz Witczak, Patryk Żelazny
KOREKTOR: Patryk Wypchło

Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść ogłoszeń redakcja ponosi odpowiedzialność w granicach wskazanych w ust. 2 art. 42 ustawy Prawo prasowe. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione.

GTEM SA ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.

DYREKTOR ARTYSTYCZNY: Krzysztof Freudenberger
OPRACOWANIE GRAFICZNE: Grzegorz Jaszczyszyn, Roman Nowacki, Michał Sienkiewicz, Grzegorz Uberman, Michał Wolski

youtube.com/cdaction

SPRAWDŹ NASZ KANAŁ W SERWISIE YOUTUBE

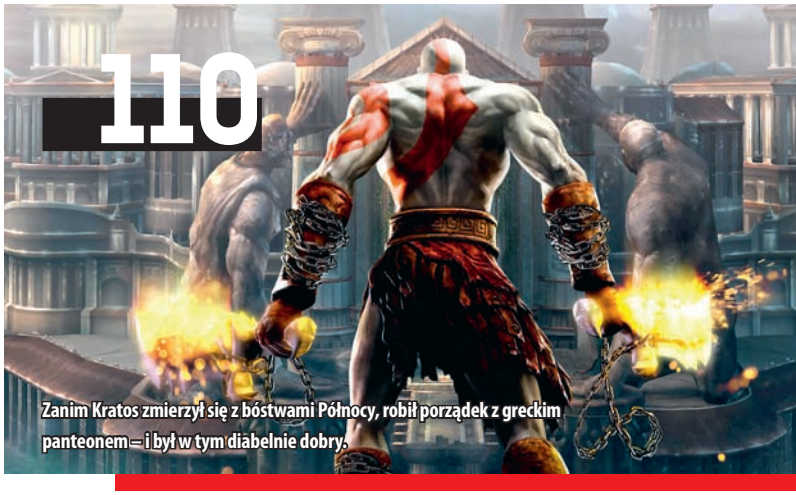
twitter.com/cdaction

NA TWITTERZE TEŻ JESTEŚMY

DOŁĄCZ DO NASZEJ SPOŁECZNOŚCI NA DISCORDZIE!

114

Dla jednych – największy zawód, jaki kiedykolwiek sprawiło id Software. Dla innych – FPS, który odmienił gatunek.



110

Zanim Kratos zmierzył się z bóstwami Północy, robił porządek z greckim panteonem – i był w tym diabelnie dobry.

Nieoczekiwanie pomniejszy projekt Obsidianu okazał się jednym z najlepszych tytułów studia.

048

070

Wiedźmin i gry to nie tylko CD Projekt, a przez lata Geralt pojawił się nawet w produkcji... SMS-owej.

Równy bogom. Historia serii God of War **110**
Kryzys tożsamości. 25 lat Quake'a II **114**
Rycerz point'and'clicków. Gabriel Knight **118**
Kursorem po mapie. Mapy w grach **122**
Od stołu do ekranu, czyli rzecz o grach RPG **126**
Pomiędzy słowem a rysunkiem, czyli jak zacząć czytać komiksy **132**
Magazyn Kulturalny **138**

TECHNOLOGIE
Technologiczne podsumowanie roku **152**

TESTY
Procesory Intela 13. generacji **146**
MSI GeForce RTX 4090 Suprim Liquid X **150**
Zotac Gaming GeForce RTX 4080 AMP Extreme AIRO **150**
Panasonic LZ1000E **151**
Sony Bravia XR A80K **151**

ENDGAME
Action Redaction **154**
Szpile: Przegląd kwartału **160**

gamingtech esportsmedia

WYDAWCA: Gaming Tech Esports Media SA
BIURO REKLAMY: Lidia Ukleja, tel. 604 297 040
lidia.ukleja@cdaction.pl

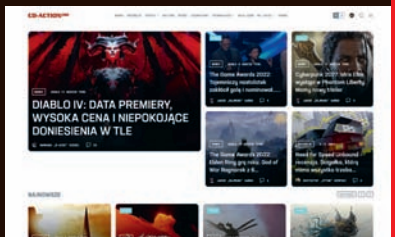
SKLEP.CDACTION.PL

ZAMÓWISZ TU PRENUMERATĘ, KUPISZ GADŻETY I BĘDZIESZ NA BIEŻĄCO Z NOWOŚCIAMI, JAKIE WPROWADZA DO SPRZEDAŻY NASZE WYDAWNICTWO.

NASZA STRONA CAŁY CZAS SIĘ ROZWIJA!

ALE JUŻ TERAZ NA NOWYM, PRZEBUDOWANYM CDACTION.PL ZNAJDZIESZ ŚWIEŻE NEWSY I RECENZJE, ZAPOWIEDZI GIER, PUBLICYSTYKĘ, GAMEWALKERY, TESTY SPRZĘTU, COTYGODNIOWE SZPILE... I WIĘCEJ!

CDACTION.PL



Gry roku 2022

Najlepsze gry roku wspominają: **Redakcja CD-Action i cdaction.pl**

Dużo można powiedzieć o 2022, ale na pewno nie to, że pozwolił nam się nudzić. W ostatnich 12 miesiącach nie zabrakło głośnych premier, nieoczekiwanych hitów, przyjemnych zaskoczeń i gorzkich rozczarowań. A co najważniejsze, zadowoleni mogą być tak fani wielkich produkcji, jak i skromnych indyczków.

NIE będę się rozpisywał – z punktu widzenia człowieka, który lubi przede wszystkim gry strategiczne i pecetowe erpegi, za wiele do powiedzenia to nie mam. Dobrze wspominam **Hard West 2**, **Expeditions: Rome**, **King Arthur: Knight's Tale**, **Symphony of War**, **Victorię 3**, **A Plague Tale: Requiem**. Do tego kilka boomer shooterów (acz Shadow Warrior 3 mnie rozczarował, a Evil West zostawił z mieszanymi uczuciami) i obowiązkowo **najnowsze Call of Duty**, które wszelako zniesmaczyło mnie tą cholerną sekwencją samochodową i etapami „survivalowymi". Nie tego oczekiwałem od najnowszej odsłony jednej z kultowych dla mnie serii... **Two Point Campus** dobre, ale nie powalające. Przyjemnie spędziłem czas przy **Strayu**. Mógłbym teraz zrobić dłuższą listę z grami, na których w 2022 się zawiodłem, ale chyba świąteczno-noworoczny okres to nie pora na marudzenie zgreda. No nic, czekam na Starfielda w 2023... ***[Mac Abra]***

10

– w 2022 roku taką ocenę otrzymały od naszej redakcji dwie gry: Elden Ring i Pentiment.

POMIJAJĄC nowe odsłony God of Wara i Horizona, w które planuję zagrać dopiero na pececie, ten rok zawiódł pod względem produkcji wysokobudżetowych – przynajmniej tych mieszczących się w sferze moich zainteresowań. Jako jedyne sprawdziło się **A Plague Tale: Requiem**, reszta była zaś albo portami dobrych, ale leciwych gier Sony (Spider-Man), albo wypadła tak sobie. Weźmy przykładowo Dying Light 2. Spodobał mi się w nim w zasadzie tylko parkour, bo walki okazały się męczące, a fabuła niepotrzebnie wahała się między makabrą a komizmem. Nad ostatnimi Saintsami i New Tales from the Borderlands nie będę się nawet pastwił.

Z mniejszych tytułów podpadł mi z kolei Elex II. „Jedynkę" naprawdę lubiłem, ale tutaj Piranie kompletnie pokpiły sprawę – zawiązanie akcji i powód, dla którego bohater tym razem stracił moce, są idiotyczne nawet jak na ich standardy. Co więcej, drugą połowę gry twórcy robili chyba na kolanie. Na tym etapie zabawy walki zawsze dominowały u nich nad fabułą, ale starano się to chociaż jakoś maskować. „Dwójka" bezczelnie funduje nam za to łańcuszki zadań w stylu „zabij 20 wrogów". Odrobinkę rozczarował też Mount & Blade II: Bannerlord. Nie żeby był kiepski, ale po tak długim czasie spodziewałem się czegoś bardziej rozbudowanego. Niemniej szarża kilku setek ciężkiej kawalerii daje frajdę nieosiągalną nawet dla tytułów za miliony dolarów. Pozytywnie wyróżniły się niezwykle dobre turówki: **Hard West 2**, **Expeditions: Rome** i **King Arthur: Knight's Tale**. Nieźle bawiłem się też przy koślawym, ale przyjemnie staroświeckim **Evil West**. ***[Cursian]***

BEZ bicia wyznam, że tak bezpłciowego roku, jeśli idzie o produkcje AAA, to nie pamiętam. Mówię oczywiście o swoich osobistych odczuciach. Z dużych tytułów, które przeszedłem, mogę wymienić **Call of Duty: Modern Warfare II**, ale szału nie było, nie czuję się zachęcony, by wracać do tej odsłony serii jak do pierwszego Modern Warfare (tego z 2007). Bawiłem się nieźle przy odświeżonym **Return to Monkey Island**, ale trudno to nazwać tytułem AAA. I może jeszcze przy **A Plague Tale: Requiem**. A tak poza tym raczej nic jakoś nie wzbudziło we mnie żywszych emocji (sorry, fani God of Wara, Elden Ringa i pochodnych, te gry to po prostu nie moja bajka). Szczęściem poza produkcjami wysokobudżetowymi tworzone są jeszcze indyki, a wśród nich znalazło się kilka perełek (**Tunic**, **Symphony of War: The Nephilim Saga**, **Vampire Survivors** i parę innych), więc nie musiałem wracać do Mass Effecta (częściej niż zwykle...), gdy miałem ochotę w coś pograć. Jako fan kotów nie mogłem nie wypróbować **Straya** – niezłe, przyznaję, choć oczekiwałem więcej.

Ale rok 2022 wspominam mimo wszystko mile jako gracz, bo podrasowałem swój komputer (wymieniłem GeForce'a 1660 Super na RTX-a 3060 Ti, co dało mu odczuwalnego kopa) i zafundowałem sobie 32-calowy ultrapanoramiczny monitor 21:9. W efekcie wróciłem do paru produkcji, które wcześniej ogrywałem, i powiem, że HDR, ray tracing, szeroki ekran itp. czynią jednak sporą różnicę np. w Cyberpunku 2077. No i cóż, czekam na 2023, licząc, że pod każdym względem będzie dużo lepszy od 2022. ***[Smuggler]***

SPODZIEWAM się, że w tym tekście będą dominowały takie gry jak Elden Ring, God of War Ragnarök czy Call of Duty: Modern Warfare II, więc skupię się na tytułach, mam wrażenie, odrobinę niedocenionych. W kategorii blockbusterów stawiam na **Horizon Forbidden West**. Choć premierę miał huczną, to coś szybko o nim przycichło. A to przecież wymarzony sequel, który poprawia wszystkie błędy „jedynki" (szczególnie postacie i dialogi), a do tego w satysfakcjonujący sposób rozwija historię Aloy i otaczającego ją świata.

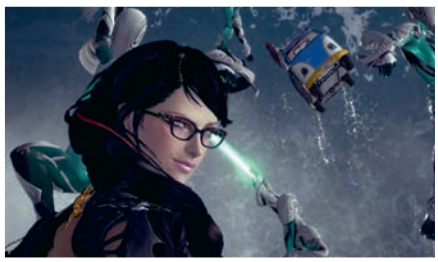
Jeśli chodzi o indyki, nie mógłbym nie wyróżnić **Immortality**. Nowe dzieło Sama Barlowa od początku przyciągało mnie swoją tajemnicą, a po odpaleniu zaintrygowało z marszu nietypową „rozgrywką". No i jego współtwórcą jest Barry Gifford, scenarzysta mojej ukochanej „Zagubionej autostrady". I to czuć.

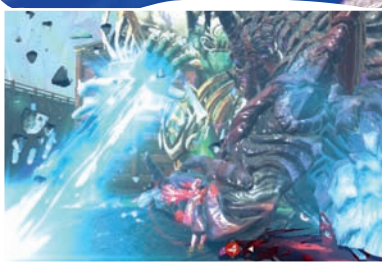
Na koniec została mi kategoria boomerskiej nostalgii, w której zwycięzca mógł być tylko jeden: **Return to Monkey Island**. Wychowałem się z Guybrushem Threepwoodem, a – przy całej sympatii do The Curse of Monkey Island – dopiero Ron Gilbert stworzył trzecią część jego przygód tak, jak należało to zrobić. Idę nalać sobie grogu i szukać trzygłowej małpy jak za starych, dobrych czasów. ***[rajmund]***

W TYM roku najlepszymi grami okazały się dla mnie **Xenoblade Chronicles 3**, **Bayonetta 3**, **Splatoon 3** i **Mario + Rabbids: Sparks of Hope** (kolejność przypadkowa). Tak się jednak złożyło, że o wszystkich dane mi już było napisać szerzej w recenzjach... więc pomyślałem, że tutaj skupię się na zupełnie innych tytułach. Problem jednak w tym, że dwie z trzech produkcji, na które bardzo w 2022 liczyłem i które ograłem we własnym zakresie (**A Plague Tale: Requiem** oraz **God of War Ragnarök**), jakkolwiek bardzo solidne, okazały się w 100% bezpiecznymi sequelami. Przy obu bawiłem się świetnie, ale żadna nie zasłużyła na nagrodę.

Wygląda więc na to, że nie mam innego wyboru, jak... wspomnieć o **Elden Ringu**. Gra, którą z wielką przyjemnością skończyłem i której jednocześnie kończyć nie miałem ochoty. Nie tylko dlatego, że ostatnie 10 godzin złośliwego boss rushu to jedyna skaza na tym diamencie. Zwyczajnie chciałem jeszcze pobyć w ogromnym, różnorodnym świecie gry i odkrywać kolejne lochy czy duchy do przyzywania. Kandydat do GOTY jest więc (wybacz, Cerezo, było świetnie, ale nie idealnie...) tylko jeden.

Bolesnym rozczarowaniem okazało się z kolei Ghostwire: Tokyo. Rzecz świetna jako zbiór ciekawostek o Japonii, ale koszmarnie nudna i jednowymiarowa jako gra... Kto twórców za ten popis chwali, ten nie zna The Evil Within! <marzy o „trójce"> Średnio wypadli też Rycerze Gotham, aczkolwiek w mniejszym stopniu, bo przecież i tak od początku wiedzieliśmy, że ten ważniejszy „komiksowy" projekt ze stajni Warnera dopiero przed nami. Ogólnie był to rok dobry, ale tęsknić za nim nie zamierzam... zwłaszcza że 2023 oznacza nowe Fire Emblem i Zeldę. ***[Otton]***





PRZEDE wszystkim był to rok, w którym ograłem rekordowo mało premier. Może to oznaka starzenia się, a może po prostu zabrakło tytułów od razu trafiających w mój gust. Przede mną co prawda jeszcze The Callisto Protocol oraz High on Life, ale z nimi zapoznam się na spokojnie już po wysłaniu tego numeru do druku. Był to również rok, w którym nie spotkał mnie żaden gierkowy zawód i żadne wielkie zaskoczenie. To ogromna zaleta niskich oczekiwań.

Skończyłem garść produkcji zwyczajnie dobrych, co w zupełności mi wystarczy. Przemieliłem mnóstwo mięsa w **Prodeusie** i w czeskim **Hrocie**. Przekoziołkowałem także kilkanaście godzin w **Goat Simulatorze 3**. Odkrywanie kolejnych głupkowatych zadań wciągnęło mnie do tego stopnia, że po prostu musiałem zaliczyć wszystkie „misje", także te ukryte. Zdecydowanie chcę tu też wyróżnić trzy platformówki: **Infernaksa**, **Kangurka Kao** i **Tinykina**. Pierwsza czerpie garściami ze starych Castlevanii, Tinykin to miły klon Pikmina, a Kangurek objaśnień raczej nie wymaga. Ma swoje bolączki, ale nie przeszkodziło mi to w ukończeniu go z uśmiechem na ryjku. To gierka ewidentnie z innej epoki, ale niekiedy taka podróż do czasów minionych może zapewnić kilka godzin frajdy. Udowodniła to również inna tegoroczna polska produkcja, **Evil West**. A czego życzę sobie w 2023? Tego samego, co w 2022: więcej liniowych gier akcji, bo bardzo je lubię. ***[coleslaw]***

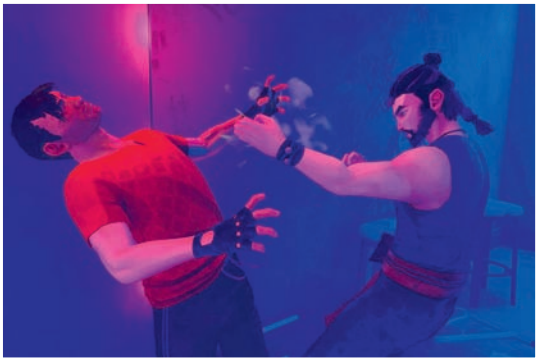
Najwyżej oceniane gry w 2022 wg Metacritica

Elden Ring	95
God of War Ragnarök	94
Xenoblade Chronicles 3	89
Norco	89
Neon White	89
Rogue Legacy 2	89
Cuphead: The Delicious Last Course	89

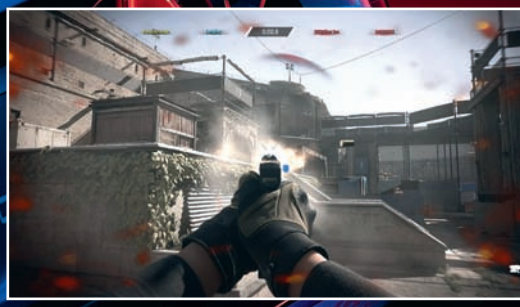
Średnia ocen ze wszystkich platform. W zestawieniu pominęliśmy porty i reedycje.

TO BYŁ zdecydowanie świetny rok ociekający nowościami. Choćby **Kirby and the Forgotten Land** smakował jak pączuś z lukrem. **Stray** wziął mnie totalnie z zaskoczenia swą mieszanką europejskiej szkoły robienia gier z orientalną stylistyką. Momentalnie przywołał wspomnienia z Beyond Good & Evil, co jest o tyle ciekawe, że gra o kotku i robocie powstała w tym samym francuskim mieście (Montpellier).

Równie ciepłe uczucia wzbudziło we mnie **Shin chan: Me and the Professor on Summer Vacation** będące genialnie relaksującą przygodówką. Od kiedy tylko dowiedziałem się, że istnieje seria gier o wakacjach młodego rozrabiaki na japońskiej wsi, nie mogłem się doczekać, aż któraś z części ukaże się w końcu po angielsku – aż tu nagle nie dość, że taki tytuł się pojawił, to jeszcze wykorzystał jedną z moich ulubionych licencji. W 2022 lokalizacji na Zachodzie doczekał się też wyjątkowy erpeg, jakim jest **Live A Live**.



Najeździłem się w tym roku w **Gran Turismo 7**, nakopałem w **Sifu**, wróciłem do swego ukochanego drugiego życia dzięki **Personie 5 Royal** na Switchu, umierałem w **Elden Ringu**, zostałem artystą w **Pentimencie**... Naprawdę nie wiem, jakim trzeba być marudą, żeby na to narzekać. Niemniej jeżeli miałbym wskazać coś, na czym się zawiodłem, to wymieniłbym powrót Saints Row. Poprzednie części Świętych (a zwłaszcza „trójka") to jedne z najfajniejszych produkcji z otwartym światem, pełne pomysłów i humoru – w nowej odsłonie zabrakło i serca, i jakości. Większość tego, co ograłem w 2022, była jednak prima sort! ***[cascad]***



TEN rok był dla mnie wyjątkowo mało ekscytujący pod względem głośnych premier. Na szczęście jedyna gra, na którą czekałem – **Elden Ring** – spełniła wszystkie moje oczekiwania. Jakimś cudem charakterystyczny dla FromSoftware projekt pełnych zawiłości poziomów nie rozmył się w otwartym świecie, a wnikliwa eksploracja nagradzała jak nigdy dotąd. Niestety coś dziwnego stało się z balansem – pierwszą połowę gry przeszedłem z marszu, podczas gdy końcowe lokacje okazały się zdecydowanie najbardziej frustrującymi i najmniej sprawiedliwymi soulsami, z jakimi miałem do czynienia.

Pod koniec roku z zaskoczenia wzięło mnie z kolei **Call of Duty: Warzone 2.0**. Już dawno temu dałem sobie spokój z sieciowymi strzelankami (może poza okazjonalnym graniem w CS:GO), a nowe Warzone wydawało się dobrym pretekstem do powrotu. Nim się obejrzałem, wsiąknąłem na kilkadziesiąt godzin – to nie tylko świetny pod względem mechaniki FPS, ale też jedyne battle royale, w którym coś się dzieje przez cały mecz, a nie tylko w pierwszych i ostatnich minutach. ***[Davy]***

REKLAMA

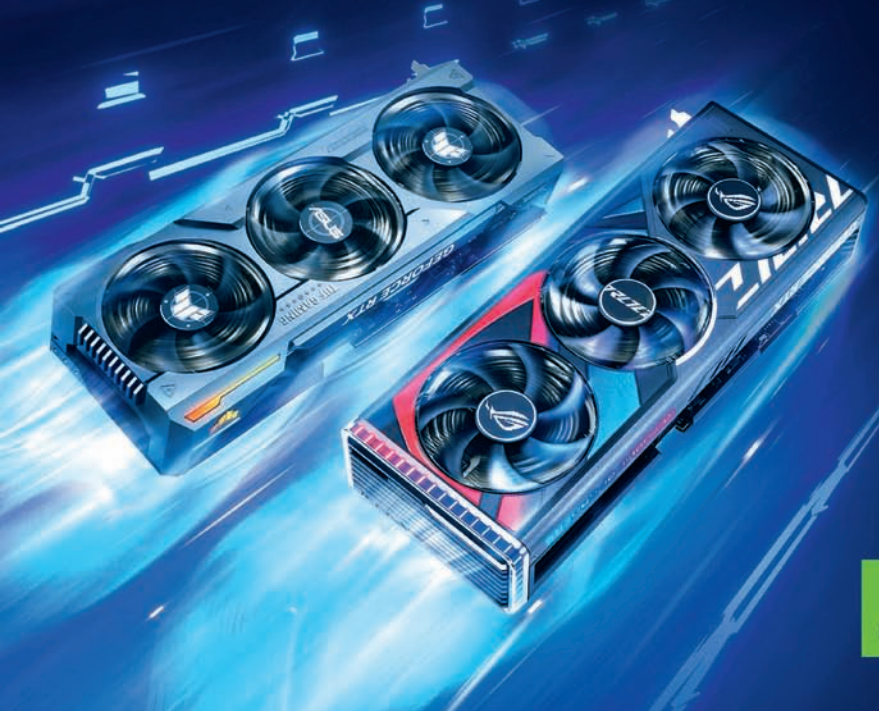
REKLAMA

ASUS GEFORCE RTX® SERII 40

IDŹ PO ZWYCIĘSTWO

REPUBLIC OF GAMERS

NAJWYŻSZA WYDAJNOŚĆ. NIŻSZA TEMPERATURA GPU.



Wentylowany egzoszkielet

Powiększone wentylatory Axial-tech

Potężny radiator

Komora parowa

KUP TERAZ

PL.ROG.GG/4080_KTR

NVIDIA GEFORCE RTX

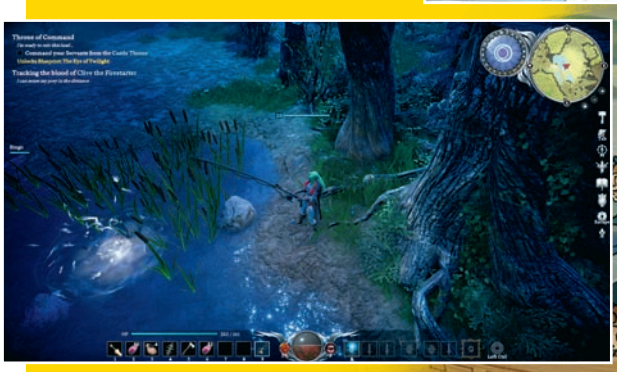
W TYM roku ograłem mnóstwo premier, aż sam się sobie dziwię! Krótko po debiucie kupiłem Elden Ringa, ale odbiłem się od niego po 10-15 godzinach zabawy. Miałem wrażenie, że znowu gram w to samo, tak więc jedyną produkcją FromSoftware, która wyrwała mi parędziesiąt godzin z życia, pozostanie Bloodborne. Moim ulubionym tytułem 6/10 został za to **Elex II** – spędziłem w nim prawie 100 godzin. Choć to twór marny, to jednak gothicowy duch jest w nim okrutnie silny. Za silny na moją słabą wolę...

Dying Light 2 mocno rozczarował. To strasznie rozklekotana, niezoptymalizowana produkcja, której nijak nie udaje się przebić tego, co osiągnęła pierwsza część, zarówno pod kątem rozgrywki, jak i stanu technicznego. Villedor okazał się średnio interesującą miejscówką (a na taką się nie zapowiadał!) i przez każdą godzinę zabawy tęskniłem za Harran. Pozytywnie zaskoczył mnie za to **Evil West**, chociaż spodziewałem się kompletnie innego, nie tak przestarzałego gameplayu. Niemniej system walki ratuje całość. **Metal: Hellsinger** to zaś cudowna perełka, połączenie FPS-a i gry rytmicznej, które mądrze rozwija fundamenty rozgrywki wylane przez świetne rogalikowe BPM: Bullets Per Minute. No i ten soundtrack! Grzech nie posłuchać na YouTubie. W uroczego **Straya** warto zagrać choćby dla samego świata przedstawionego. Fani Tonych Hawków powinni za to sięgnąć po **Rollerdrome'a** – będą się w nim dobrze bawić do samego końca. ***[Bastian]***

MAMY czasy zmian. Odnoszę wrażenie, że postępująca fragmentaryzacja kultury męczy także naszą branżę. Odbiorcom coraz bardziej brakuje czasu, pieniędzy, sił oraz chęci na przerabianie wszystkiego, co oferuje rynek. I jako że jestem koneserem społecznościowego aspektu grania, 2022 upłynął mi przez te zgrzyty niespójnie. Trudno było się nawet czasami dogadać ze znajomymi, każdy ogrywał bowiem co innego (z wyjątkiem Elden Ringa i Straya). Nie pomagał też fakt, że pod kątem liczby obczajonych premier wypadłem chyba podobnie jak Mac Abra czy colesław – to był dla mnie bardziej rok nadrabiania. Na szczęście trochę nowości udało mi się uszczknąć.

W kategorii „skradnij moje serce" bezdyskusyjnie wygrywa **Pentiment**, choć od razu zastrzegę, że nie znajduję się w obozie „dajcie mu grę roku". Widzę w dziele Obsidianu nieco wad, ale to wciąż jedyna w swoim rodzaju perełka, która spokojnie mogłaby znaleźć się na liście lektur z literatury staropolskiej (pozdrawiam polonistów). Największe zaskoczenie? **Mario + Rabbids: Sparks of Hope**. Nie wiązałem z tą produkcją dużych nadziei, myślałem sobie: co niby można było dodać do formuły „jedynki"? Okazało się, że wystarczą otwarty świat i szereg usprawnień, aby powiew świeżości zwalił z nóg. Jeśli chodzi o gierki, które po prostu szczerze polubiłem, cieszy mnie niezmiernie sukces oraz wykonanie **Straya**. Koty rządzą! Aż dziwne, że dopiero teraz ktoś wpadł na pomysł, aby ten fakt wykorzystać!

A czego bym chciał w 2023? Dużo twórczej szczerości w mainstreamie, upadku Zuckowego metaverse, dobrego Starfielda oraz... ogłoszenia Cities: Skylines 2. Paradoksie, zrób to w końcu! ***[Wokulski]***



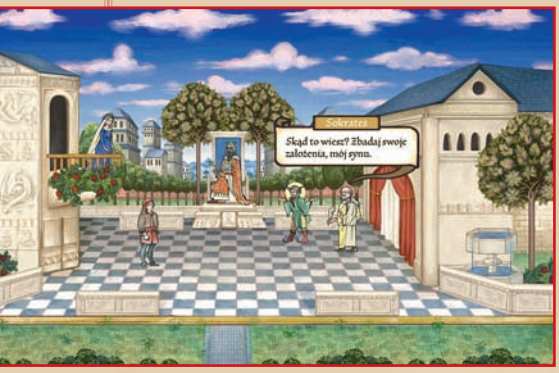
TO ROK ciekawych dziwadeł, które przełamywały schematy – mimo że przeważnie czegoś im do ideału brakowało, to jednak na długo pozostaną w pamięci. **Stray** będzie przywoływany jako gra o najbardziej kocim spośród wszystkich cyfrowych mruczków. **The Centennial Case: A Shijima Story** to doskonała zabawa filmową konwencją i przypomnienie, że gatunek FMV nie umarł. **V Rising** udowodniło mi, jak dobrze można bawić się w diablopodobnych tytułach, które nie siłą się na wymyślną fabułę. **Scorn** zaś, choć wycięłabym z niego cały aspekt walki, dostarczył mi materiału na koszmary senne na wiele miesięcy.

Głośne gry AAA, na cześć których wygłasza się peany na długo przed premierą, wzbudzają we mnie natychmiastową niechęć, nic mnie tak bowiem nie drażni, jak nachalny marketing. Ale akurat **Horizon Forbidden West** był niczym powrót do domu po latach spędzonych na obczyźnie – sporo się zmieniło, ale to, co najbardziej ukochane, pozostało takie samo. Podobne przemyślenia mam na temat mojej ulubionej wiedźmy, której czas się nie ima, czyli **Bayonetty 3**. Gra nie rozczarowała mnie, wręcz przeciwnie – na nowo zakochałam się w tym absurdzie połączonym z wdziękiem.

I na koniec moja nowa wielka miłość, której bez wahania wręczam laur zwycięzcy, czyli **Pentiment**. Błyskotliwość tego tytułu, szczegółowość, zgrabna konstrukcja historii oraz realia oddane w umiejętny sposób – wszystko to stanowi piękny list miłosny do opowieści będącej głównym nośnikiem sensu. Marzę, by Josh Sawyer stworzył grę opartą na tzw. Trylogii husyckiej. Jestem pewna, że tym razem Andrzej Sapkowski by nie narzekał. ***[Ranafe]***

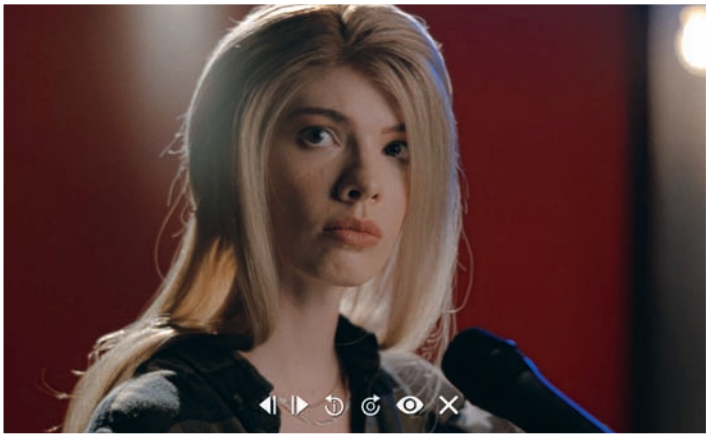
©2022 The LEGO Group. TM & © 2022 Nintendo.

TO BYŁ dobry rok dla miłośników myślenia strategicznego. Może nie tak dobry jak 1837, gdy po śmierci Carla von Clausewitza małżonka generała wydała wreszcie drukiem jego traktat „O wojnie", ale na pewno jeden z lepszych w tym tysiącleciu. Zaczęliśmy z wysokiego c (jak Creative Assembly), czyli od zwieńczenia trylogii wojny totalnej w Starym Świecie – **Total War: Warhammer III**. Jakby tego było mało, Paradox wydał całkiem niezłe rozszerzenie do mojego ulubionego Crusader Kings III – **Royal Court**. Szkoda, że tego DLC gracze nie przyjęli zbyt ciepło, ale chyba zawiniła tu cena, nie jakość produkcji. W maju – po prawie ćwierćwieczu oczekiwania – uraczono nas zgrabnym sequelem gry strategicznej z lat 90. Mam oczywiście na myśli **Warhammera 40,000: Chaos Gate – Daemonhunters**. W letniej przerwie pomiędzy kolejnymi semestrami akademickimi wyszedł znakomity i prześmieszny **Two Point Campus**, a jesienią **Victoria 3**, która momentalnie zajęła trzecie miejsce na mojej prywatnej liście ulubionych produkcji typu grand strategy. A to tylko kilka spośród wielu interesujących tytułów ekonomicznych i strategicznych, jakie wyszły w tym roku.



Tym dziwniejsze jest więc to, że największe wrażenie zrobiły na mnie gry spoza mojego ulubionego gatunku. **Scorn** był krótką, ale fascynującą podróżą do wnętrza lovecraftowo-beksińsko-gigerowskiego koszmaru. **Prodeus** – cudownym podsumowaniem wszystkiego, za co kocham boomer shootery. Z kolei **Pentiment** okazał się opowieścią obyczajowo-historyczno-detektywistyczną, do której myślami wracam nawet dziś. Szkoda natomiast opóźnienia Stalkera 2. Cóż, nawet do naszego odizolowanego „giereczkowa" dotarły dalekie echa barbarzyńskiej napaści na Ukrainę. Warto, byśmy pamiętali o naszych sąsiadach, nawet ciesząc się chwilami wytchnienia, jakie zaoferowały nam w tym roku gry wideo. ***[DaeL]***

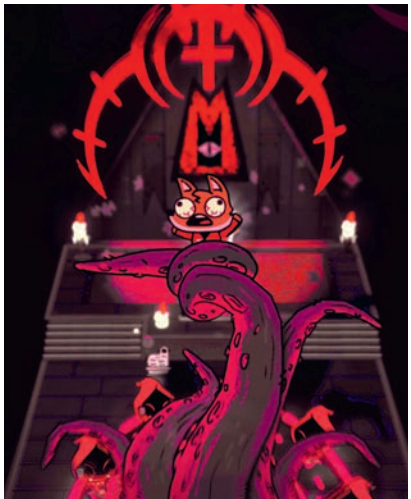
POD względem premier był to całkiem znośny rok. Przeprosiłem się z Nintendo, więc mogłem przekonać się, że **Bayonetta** wciąż jest w fantastycznej formie, a dzięki chwytającej za serducho **Syberii: The World Before** odżyła moja miłość do przygodówek. Mimo kilku mankamentów nie zawiodło mnie również **A Plague Tale: Requiem**, jeden z najbardziej oczekiwanych przeze mnie sequeli. W 2022 nie zabrakło też świetnych indyków: przemycających ważne przesłanie pod płaszczykiem prostej rozgrywki (**Endling**), stawiających na narrację (**Immortality**), eksperymentalnych i łączących różne gatunki (**Neon White**, **Metal: Hellsinger**) bądź pomysłowo nawiązujących do klasyki (**Prodeus**). Silne emocje zafundowali mi także „niebiescy" – Sony otwarło ten rok w pięknym stylu, a w jeszcze lepszym go zamyka. **Horizon Forbidden West** oraz **God of War Ragnarök** to produkcje, które zachwyciły mnie wykonaniem, skalą i rozmachem. W sumie zgodnie z oczekiwaniami, choć mam świadomość, że mogły rozczarować graczy liczących na totalną rewolucję, bo to mimo wszystko kontynuacje dość bezpieczne.



Największe wpadki? Ziomalskie, nieśmieszne i naszpikowane błędami Saints Row, boleśnie przeciętni Rycerze Gotham oraz tragicznie zły Postal 4: No Regerts. Choć nie, przecież po tym ostatnim spodziewałem się października. Bardziej rozczarowujące było zaślepienie fanów marki – bronili oni „czwórki" jak niepodległości, nawet ci, którzy w nią nie grali. Pogratulować oddania. ***[Siekiera]***

ŚWIETNYCH niezależnych produkcji zadebiutowało w 2022 naprawdę mnóstwo, a ulubione spośród nich regularnie co kwartał opisywałam na łamach CD-Action. W moich przeglądach znalazło się wiele pereł, z których tutaj wymieniam zaledwie kilka – bardzo zachęcam do zapoznania się z tymi tekstami. Logiczno-zręcznościowy **Card Shark** okazał się fenomenalnym, innowacyjnym tytułem o kantowaniu na różne sposoby podczas gry w karty; **Sucker For Love: First Date**, symulator randek z Wielkimi Przedwiecznymi, rozśmieszył mnie do łez poprzez zabawę lovecraftowymi motywami; przy taktycznym **Kaiju Wars**, które przekonało mnie tak mechaniką obrony przed ogromnym stworem, jak i świetną oprawą audiowizualną (z naciskiem na muzykę), spędziłam przeszło 30 godzin; dziwaczne **Immortality** i **Who's Lila?** pokazały, do czego zdolne są niezależne studia, kiedy nie tworzą gry pod masową sprzedaż; **Cult of the Lamb** było produkcją niemal szytą na moją miarę – roguelikiem pełnym okultyzmu, krwi i słodkich zwierzaków; mój ulubiony twórca krótkich horrorów, Airdorf, wydał wreszcie na Steamie pikselową trylogię **Faith: The Unholy Trinity**; **Cuphead** zaś po wielu latach doczekał się dobrego DLC, które jakością w niczym nie ustępuje podstawowej wersji.

Fantastycznych gier wyszło oczywiście znacznie więcej (**Strange Horticulture**, **Hard West 2**, ulepszona wersja **Into the Breach**...) i nie sposób ich tutaj wszystkich wymienić. Chciałabym jednak poświęcić moment na docenienie paru wczesnych wersji – takich jak **Peglin**, **Slime Rancher 2**, **Against the Storm** czy **The Wandering Village** – których rozwój warto śledzić. ***[9kier]***

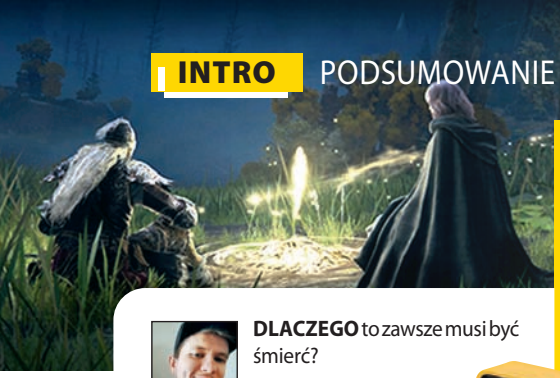


JAKIŚ bezpłciowy był ten rok, przynajmniej w kwestii tytułów AAA – ale może to dlatego, że źle rozłożyłem akcenty. Do **Elden Ringa** dopiero podchodzę i choć raczej szkoda mi czasu na produkcje, w których trzeba powtarzać niekiedy do znudzenia te same czynności, to ta gra ma w sobie coś. Bardzo się cieszę, że skończyłem **God of War Ragnarök**. Rewolucji zabrakło, ale tak czy inaczej jest to pozycja obowiązkowa. **Dying Light 2** wypadł w moim odczuciu podobnie, choć jednak gorzej. Ponownie: wielkich zmian tu za grosz, odważne, nowe elementy gameplayu zostały zepchnięte gdzieś w tło i zapomniane. Skutek? To rzecz bardzo fajna, ale tak bezpieczna, że aż miejscami nijaka. Ukończyłem ją z przyjemnością, jednak w przeciwieństwie do DL 1 już do niej nie wrócę, choćby dlatego, że DLC okazało się biedne.

Świetnie bawiłem się przy **Modern Warfare II** – wiem, po części to dalej to samo, ale tym razem kampania jest naprawdę ciekawa, urozmaicona, zróżnicowana pod względem misji. To też jedna z najładniejszych produkcji tego roku. Multi? Na pewno nie tak chaotyczne jak w poprzedniej odsłonie, rozgrywka wydaje się bardziej uporządkowana, strzela się świetnie, czym gra zbliża się do najlepszych tytułów z serii. Cieszy również powrót **Wiedźmina 3** w podrasowanej wersji. Niby to odświeżenie wizualne, ale tym przyjemniej będzie wrócić do przygód Białego Wilka. Jeśli chodzi o rozczarowania, takie moje osobisto-gierkowe, to mam dwa: przesunięcie premiery Starfielda oraz Horizon Forbidden West. Pierwsza sprawa jest oczywista, druga – cóż, nie znalazłem czasu. Ale może święta pomogą w tej kwestii i w końcu ogram. To, co widziałem, patrząc przez ramię, napawa optymizmem. ***[Krigor]***

ZGODNIE z zapowiedziami rok 2022, dziecko pandemii, miał być pod względem premier gier dziwny – i był dziwny. Toteż w mojej topce znalazły się rzeczy, które mnie samego zaskakują. I jako pierwsze wymienię **Vampire Survivors**, proste, mądrze zrobione, wciągające kolejnymi warstwami kombinowania, jak rozwinąć swojego pogromcę pikselowych potworów. Nawet kwadrans spędzony w tej grze daje satysfakcję równą wypiciu porannej kawy, a to coś, co rzadko mogę powiedzieć o jakiejś produkcji. Na „drugi ogień" niech więcej idzie **Stray**, bo choć kociarzem absolutnie nie jestem, podróż czworonogiem przez cyberpunkowy mikroświat wciągnęła mnie bez granic. Grafika, wertykalna eksploracja, misje, bajki robotów. Wszystko tu zagrało perfekcyjnie. Zaskoczyło mnie w końcu **Call of Duty: Modern Warfare II**, bo przez ostatnią dekadę nie wymieniłbym żadnej części z serii w końcoworocznym podsumowaniu. Tymczasem nowy CoD i trochę mi zaimponował kampanią, i bardzo przywrócił wiarę w granie multi.

Dodatkowe nagrody idą do **Sifu** (za kapitalny design, muzykę i realizm ulicznej walki), **Cultica** (bo to dobry shooter retro i inteligentny hołd dla Blooda) i **Session** (najlepszy symulator deski w historii). Oraz do **Chivalry II**. To tytuł z 2021, ale podpinam go pod kategorię „najlepiej rozwijane gry multiplayerowe". Cyklicznie pojawiają się za darmo jak nie nowe tryby, to mapy, bronie czy dyniowe hełmy na Halloween, a ja od razu lecę przebierać mojego rycerza i testować kolejne pola bitew. For Agatha! A okołogierkowo puchar dla studia Trigger i CDPR za „**Cyberpunka: Edgerunners"**. Podtrzymuję, to serial 10/10. ***[b-side]***



DLACZEGO to zawsze musi być śmierć?

„In Elden Ring we don't say »git gud«. We say: »Widzisz tego bossa? Możesz go pokonać, ale jeszcze nie teraz, pozwiedzaj, wbij parę poziomów i wróć, gdy będzie łatwiej« and I think it's beautiful" – tak pisałem w pamiętniku casuala na cdaction.pl (bit.ly/3NrUnrh).

A przecież do **Elden Ringa** (mojego pierwszego soulslike'a) podchodziłem sceptycznie, by nie powiedzieć: niechętnie. I co? Dość napisać, że grę splatynowałem, następnie skończyłem Demon's Souls, a teraz zmagam się z Bloodborne'em. Dzieło FromSoftware uznaję za naprawdę bliskie ideału i choć w tym roku było wiele bardzo dobrych produkcji, to

żadna (zastrzegam jednak, że nie zdążyłem ograć nowego God of Wara) nie roztacza wokół siebie aury wyjątkowości, jaką czuć podczas obcowania z ER. Najlepsza gra wydana w 2022? Bez cienia wątpliwości. Z mniej oczywistych tytułów polecam natomiast **Grounded**, w którym survival spotyka się z „Kochanie, zmniejszyłem dzieciaki", a także filmowe doświadczenie, jakim jest **As Dusk Falls**. Te dzieła na głowę bije jednak bez kłopotu... Celeste, które to nadrobiłem dopiero teraz. I to ostatecznie MOJA gra roku. Piekielnie trudna, wysiłek nagradzająca jednak satysfakcją, jaką rzadko czuję podczas cyfrowej zabawy. Muzyka, opowieść, styl – trochę żałuję, że dopiero teraz miałem okazję to przeżyć. A jeszcze bardziej żałuję, że nie przeżyję tego już nigdy po raz pierwszy. ***[Ninho]***

TO BYŁ dobry rok! A jego końcówka okazała się na tyle intensywna, że swoje prywatne Gry Roku 2022 zorganizuję w domowym zaciszu pewnie gdzieś w połowie 2023. Już teraz wiem jednak, że statuetkę za ścieżkę dźwiękową otrzyma **Xenoblade Chronicles 3** – i że najpewniej nikt nie sprzątnie Monolithowi sprzed nosa również nagrody głównej, bo choć w 2022 grałem w sporo dobrych rzeczy, to żadna inna nie zachwyciła mnie w równym stopniu.

Sprzętem Roku jest dla mnie **Playdate** i tak już raczej pozostanie – chociaż oczywiście więcej grałem na „dużych" platformach, m.in. z recenzenckiego obowiązku. Rozpisałem się już o tym (i rozgadałem na naszym youtube'owym kanale), więc powtórzę tylko, że pod wieloma względami to najbardziej ekscytująca nowa konsola od jakiejś dekady.

2022 był też rokiem, w którym ukazały się aż **dwie odsłony Pokémonów** z głównej serii (jeżeli nie zaliczasz do niej Pokémon Legends: Arceus, to po prostu się mylisz). I mimo że w obu bawiłem się świetnie (ba, w Scarlet gram nawet teraz, gdy to piszę), to za ich stan techniczny ktoś powinien iść siedzieć. (A przy 10 mln egzemplarzy sprzedanych w trzy dni to co najwyżej pójdzie leżeć na gotówce).

Po nocy przychodzi dzień, po burzy spokój, a po kiepskim roku w gierkach przyszedł dobry rok w gierkach. I całe szczęście, bo w tych chorych czasach szczególnie zasłużyliśmy sobie na eskapizm najwyższej próby. ***[spikain]***

PS A mobilką roku jest **Marvel Snap**, nie zapraszam do dyskusji.

MÓGŁBYM rzucić monetą i z pełnym przekonaniem uzasadnić jej wskazanie niezależnie od tego, czy na grę roku wytypowałaby Ragnaröka, czy **Elden Ringa**. Entuzjazm do wcześniejszych gier FromSoftu traciłem szybko (z soulslike'ów wolałem np. Nioha) i zaskoczyło mnie to, jak bardzo uzależniło mnie najnowsze dzieło Japończyków. Otwarcie świata radykalnie odmieniło zabawę na lepsze, a ja pokochałem eksplorację tej niegościnnej, ale urokliwej krainy. Ogromną satysfakcję daje mi też niezwykle wyraziste – to również zasługa porzucenia liniowości – poczucie rosnącej potęgi bohatera. Spędziłem już na Ziemiach Pomiędzy 70 godzin i cieszy mnie to, że spora połać mapy jest wciąż zasłonięta.

Jeżeli czegoś mi w Elden Ringu brakuje, to bardziej wyeksponowanej narracji. I tu wchodzi **God of War Ragnarök**, cały na obłędnie. Wszystko jest w nim znakomite: od szeroko pojętej warstwy fabularnej, przez fantastyczną walkę, piękne światy, level design z bardzo przyjemnymi łamigłówkami środowiskowymi, aż po olśniewające aspekty techniczne. Ragnarök to oszałamiające osiągnięcie. Cieszę się, że żyję w epoce takich gier.

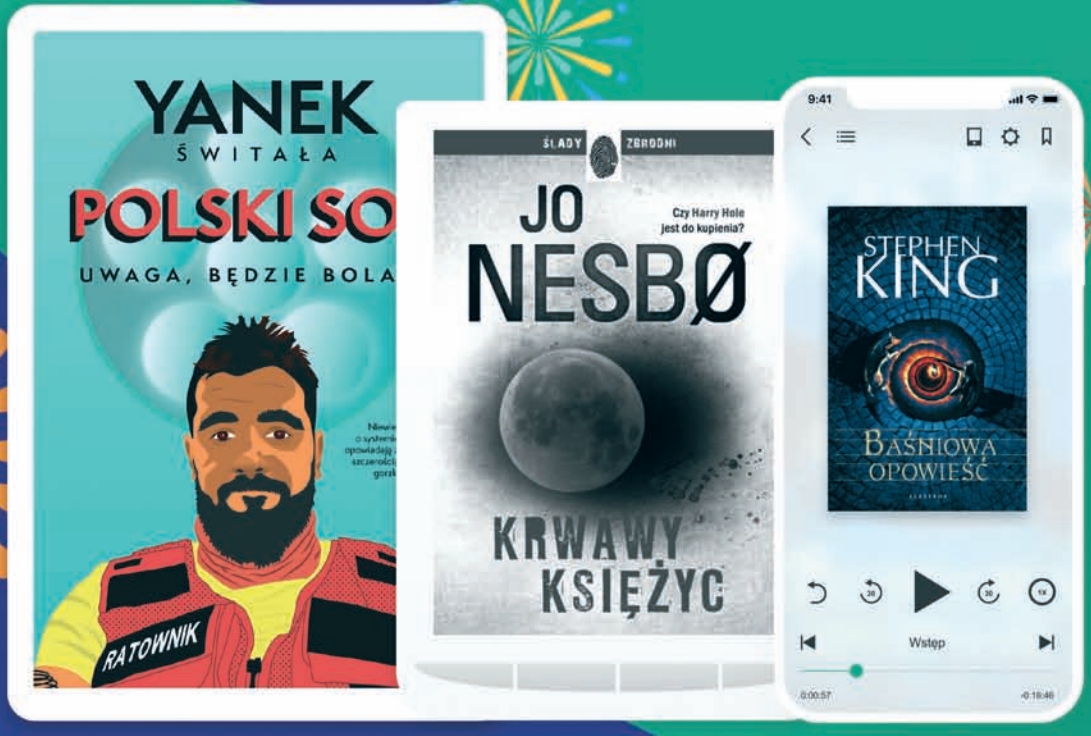
W tym starciu tytanów nie dało się zadeptać **A Plague Tale: Requiem**. Choć przypomniało mi, że nie lubię skradanek, i kilka razy poważnie wnerwiło, opowieść chłonąłem z przejęciem. W tym roku usiadłem też po raz pierwszy do **Cyberpunka 2077** (bo dostał wersję na PS5) i dałem się wciągnąć na 80 godzin. Jeśli ktoś odpuścił sobie tę świetną grę, bo „kuzyn Grubego mówi, że to syf, a on się zna, bo kiedyś nawet wysłał CV do Cedepu i prawie dostał odpowiedź, ale starzy złamali chłopakowi karierę, każąc mu szukać sobie innego strychu, jeśli w wieku 42 lat zamierza dalej bawić się w te głupoty", to niech nadrobi. Warto. ***[CormaC]***

Legimi

180 000

ebooków, audiobooków
i synchrobooków® przez 12 miesięcy
aż 50% taniej!

Aktywuj nielimitowany
dostęp do wyjątkowej
biblioteki.
Czytaj i słuchaj,
gdziekolwiek jesteś.



PATRZĘ na 2022 i gry, które udało mi się zaliczyć, i stwierdzam, że jestem bardzo monogatunkowy. Praktycznie wszystkie miesiące upłynęły mi pod znakiem Pokémonów, co jednak nie oznacza, że był to wyjątkowo dobry rok dla serii. Zacząłem od remake'ów czwartej generacji, Brilliant Diamond i Shining Pearl z końcówki 2021, które stanowiły rodzaj zapychaczy zleconych innemu studiu. Choć znowu poczułem się jak w 2007, miejscami przesadzono z nostalgią, np. kopiując błędy i utrudnienia z oryginalnych produkcji.

Styczeń powitał mnie przygodą w regionie Hisui, kiedy to wyszło **Pokémon Legends: Arceus**. Po początkowym zachwycie nad w pełni otwartym światem (po raz pierwszy w historii marki!) i klimatem feudalnej Japonii Legendy okazały się grą dość pustą i monotonną. Dodatkowo ucierpiał jeden z moich ulubionych aspektów – team building. Po prostu nie było warto przywiązywać się do swojej drużyny od początku, bo zawsze gdzieś za rogiem czaiły się lepsze i potężniejsze stwory, które nawet naszego startera zjadały jak przystawkę. Mam idealny slogan dla tej części: „(Bezmyślnie) złap je wszystkie!".

Klątwę złamała dopiero premiera **Scarlet** i **Violet**, które ze swoim otwartym światem robią wreszcie dobrą robotę. Na ich temat już się rozpisałem w recenzji, więc dodam, że czekam niecierpliwie na jakieś wieści o DLC. Za to fanom gatunku MOBA przypomnę, że Pokémon Unite wciąż żyje i ma się świetnie, warto więc sprawdzić, co się zmieniło na tamtejszej arenie po kilku sporych patchach w 2022 roku. ***[Kaladin]***

PS Spikain ma rację, **Marvel Snap** to najlepsza mobilka i basta!

ACH, 2022, co to był za rok! Pentiment, Immortality, Xenoblade Chronicles 3, Citizen Sleeper, Victoria 3, Pokémon Legends: Arceus – a to tylko tytuły, w które jeszcze nie grałem, a wiem, że mi się spodobają.

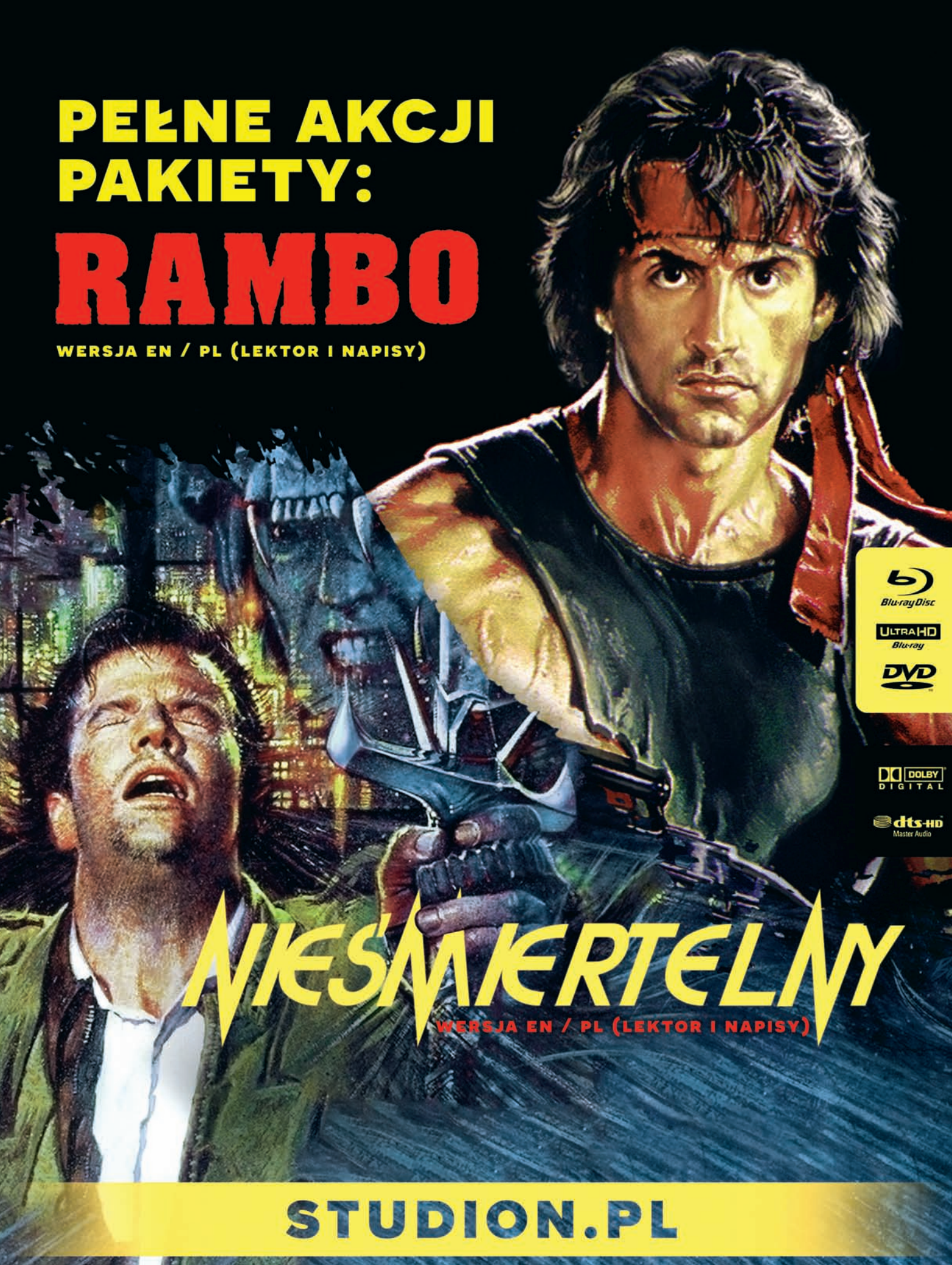
A nie zagrałem, bo po prostu wyszło zbyt dużo dobra. Z braku czasu z bólem porzuciłem myśl o platynowaniu **Sifu**, jednego z przyjemniejszych zaskoczeń minionych miesięcy. Choć to prawdopodobnie – obok Sekiro – gra najbardziej znienawidzona przez mojego pada, nie obraziłbym się za jakieś DLC, by mieć pretekst do powrotu. Z pozytywnych odkryć nie mogę nie wspomnieć o **Ghostwire: Tokyo** – długo traktowałem je jedynie jako ciekawostkę, ale gdy okazało się, że nie jest to horror, moje zainteresowanie wzrosło tysiąckrotnie. I słusznie, bo to raj dla japonofilów, nawet jeśli sama produkcja na moje podium się nie łapie. Dla porządku dodam jednak, że prawdopodobnie najwięcej czasu pożarły mi **Overwatch 2** i **Vampire Survivors**, czyli zaskakująca świeżynka i stary, sprawdzony przyjaciel. Sami zgadnijcie, które to które.

Do ostatniej chwili byłem przekonany, że nic nie odbierze **Elden Ringowi** tytułu mojej osobistej gry roku. Wyszedł **God of War Ragnarök** i... faktycznie tak już zostało. Acz momentami było blisko, bo to sequel wręcz idealny, rozbudowujący do granic możliwości i tak świetną formułę poprzedniczki. Szkoda jedynie, że twórcy nie zdecydowali się na rozbicie fabuły na dwie gry, bo historia odrobinę cierpi przez zbytnie skondensowanie. Jeżeli zaś o dziele FromSoftware mowa... cóż mogę rzec, dałem na cdaction.pl 10/10, obawiając się, czy nie zacznę po czasie żałować. Dziś wciąż podpisuję się pod oceną obiema rękami. To absolutnie nie jest „jeszcze raz to samo" – wystarczająco świadczą o tym wpisy np. CormaCa i Ninho. ***[Witold]***

418

godzin potrzeba, by przejść gry z 2022, które cieszyły się w redakcji największą popularnością.

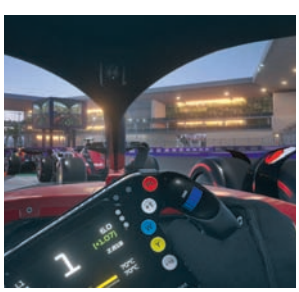
Czas gry za howlongtobeat.com (main + extra). Uwzględnione tytuły to: Elden Ring, God of War Ragnarök, Pentiment, Horizon Forbidden West, A Plague Tale: Requiem, Stray, Call of Duty: Modern Warfare II, Sifu, Hard West 2, Prodeus, Bayonetta 3, Immortality, Evil West, Pokémon Legends: Arceus, Pokémon Scarlet/Violet.


PEŁNE AKCJI
PAKIETY:
RAMBO
WERSJA EN / PL (LEKTOR I NAPISY)
Blu-ray Disc
ULTRA HD
Blu-ray
DVD
DOLBY DIGITAL
dts-HD
Master Audio
NIEŚMIERTELNY
WERSJA EN / PL (LEKTOR I NAPISY)
STUDION.PL

POD OSTRZAŁEM

JAKIE MASZ HOBBY (POZA GRAMI)?

Trudno mi opowiedzieć o wszystkich moich zainteresowaniach (tym bardziej że co jakiś czas zdarza mi się połknąć nowego bakcyla), ale wspomnę o królowej sportów motorowych. Oglądam Formułę 1, odkąd skończyłem 10 lat, i z roku na rok uwielbiam ją coraz bardziej. Potrafię z pamięci narysować kształt każdego toru, na którym odbywają się wyścigi (może z wyjątkiem tych nowych – Jeddah i Las Vegas – ale dajcie mi ze dwa sezony, a i je będę znał od podszewki). Więc – tu uwaga do znajomych – proszę się nie dziwić, że nie odbieram telefonu w trakcie sobotnich kwalifikacji i niedzielnych wyścigów.



CZEGO OSTATNIO SŁUCHASZ?

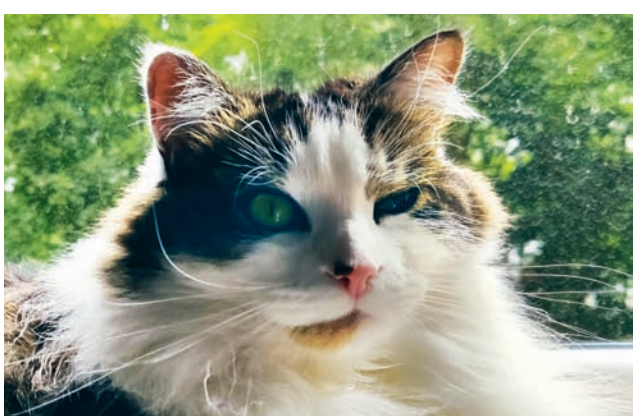
Przede wszystkim King Gizzard & the Lizard Wizard. To australijska kapela grająca rzeczy przedziwne (głównie psychodelicznego rocka, okazjonalnie także metal, pop czy muzykę mikrotonową). Każdy album (a wydali ich mnóstwo) to autentyczne odkrycie. A skoro o odkryciach mowa, to wciągnąłem się jakiś czas temu w gatunek, o którego istnieniu wcześniej nie miałem pojęcia – w electro swinga.

TWÓJ ULUBIONY GADŻET Z GRY

Zdjęcie: steelbattalion.fandom.com

Nie wiem, czy to się kwalifikuje, ale Steel Battalion miał po prostu obłędny kontroler złożony z dwóch dżojstików, pedałów, przepustnicy i różnych innych cudów-niewidów. Na drugim miejscu stawiam czerwoną czapkę z Angry Birds. Ciepła i wygodna.

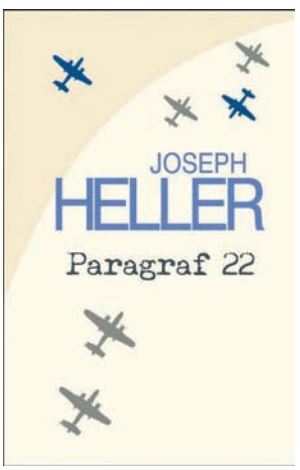
MASZ JAKIEŚ ZWIERZĄTKO?



Mam kota Bąbla, choć on pewnie nie uważa, że nasza relacja jest oparta na posiadaniu. A jeśli już, to raczej on ma mnie, a nie ja jego. Bąbel jest potężnych rozmiarów norweskim kotem leśnym. Czasami pomaga mi w pisaniu do CD-Action, waląc łapkami w klawiaturę. I lubi gry strategiczne.

POLEĆ MI KSIĄŻKĘ

Tylko jedną? No dobrze, spróbuję. „Paragraf 22" Josepha Hellera. Niewiarygodnie gorzka i obezwładniająco zabawna opowieść o amerykańskim bombardierze pełniącym służbę w czasie II wojny światowej. Choć tak naprawdę to opowieść o tragifarsie, jaką jest każda wojna. Czytałem cztery razy i mam ochotę przeczytać po raz piąty. Ach, ten Yossarian...



POLEĆ MI FILM LUB SERIAL

„The Wire" znany też pod polskim tytułem jako „Prawo ulicy". To serial HBO z czasów przedstreamingowych i chyba najlepsza rzecz, jaką kiedykolwiek widziałem w telewizji. Niesamowicie realistyczny obraz funkcjonowania amerykańskiej przestępczości, mediów, systemu edukacyjnego i samorządu. Niestety tłumaczenie nie oddaje błyskotliwości dialogów, ale dla tego serialu warto spędzić długie lata na nauce angielskiego.

POLEĆ MI FILM LUB SERIAL

Mam niestety taką przypadłość, że zawsze chcę polecać seriale, które akurat oglądam lub niedawno skończyłem. Zachwalanie „Rodziny Soprano" nie miałoby jednak większego sensu, a i o „Tedzie Lasso" na pewno słyszeliście tyle dobrego, że macie go już za sobą. Zaproponuję więc coś odrobinę mniej znanego: „Wspaniałą panią Maisel". Końcówka lat 50., Ameryka. Tytułowa pani Miriam Maisel wiedzie zbyt doskonale stereotypowe życie przedstawicielki wyższej klasy średniej, byśmy od pierwszych chwil nie spodziewali się jakiegoś trzęsienia ziemi. I oczywiście nie musimy zbyt długo na nie czekać. Porzucenie przez męża okazuje się dla bohaterki bodźcem do odnalezienia nowego celu, jakim błyskawicznie stanie się... kariera komiczki. A jak się domyślacie, w tamtych czasach niekoniecznie było to zajęcie dla młodych matek, żydowskich dziewcząt z dobrych rodzin i perfekcyjnych pań domu, dla których największy powód do dumy stanowi ich przepis na szponder. Co jednak najważniejsze, występy Miriam autentycznie bawią, w czym zasługa przede wszystkim Rachel Brosnahan grającej tu życiową rolę.

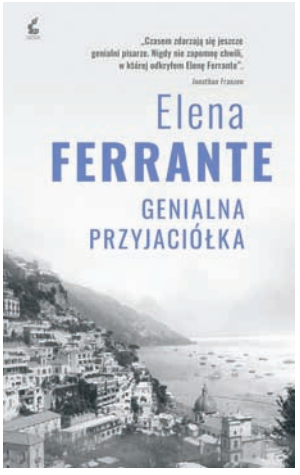
CZEGO OSTATNIO SŁUCHASZ?

Ostatnie miesiące nie były dla mnie łaskawe, jeżeli chodzi o muzyczne poszukiwania, więc podzielę się moim tegorocznym wakacyjnym odkryciem. Może nieprzesadnie spektakularnym, bo Pizzicato Five prawdopodobnie świata nie podbiło nie bez powodu, jeżeli jednak chcielibyście usłyszeć, jak brzmiało Tokio lat 90. (a przynajmniej jedno z jego oblicz), sięgnijcie po „Sweet Pizzicato Five" czy „This Year's Girl".

MASZ JAKIEŚ ZWIERZĄTKO?

W lipcu pożegnałem się z wiernym kocim towarzyszem, Klocuchem. Doczekał się już jednak godnych następców: dwóch podstępnych diabłów, Astona i Martina (imiona ze schroniska). Nie dajcie się zwieść, może i są słodcy, ale potrafią wyciągnąć torebkę z kubka herbaty, gdy tylko człowiek się odwróci.

POLEĆ MI KSIĄŻKĘ



Czytając współczesne książki, rzadko kiedy mam wrażenie obcowania z czymś wiekopomnym, a właśnie takie uczucie towarzyszyło mi nieustannie prawie od pierwszych stron cyklu neapolitańskiego Eleny Ferrante (zresztą najprawdopodobniej jest to jedynie pseudonim, bo autorki – lub autora – do dziś nie udało się zidentyfikować). Rozpisana na cztery tomy historia przyjaźni Eleny i Lili nie tylko pozwala nam obserwować rozedrgane politycznym wrzeniem powojenne Włochy, ale przede wszystkim dorastać i starzeć się wraz z głównymi bohaterkami: badać ich ewoluujące spojrzenie na świat, denerwować się na błędne decyzje czy cieszyć się z zasłużonych sukcesów. Głód poznania dalszych wydarzeń walczy w człowieku z chęcią zamknięcia książki, znalezienia innego fana Ferrante i rozmawiania z nim na temat tego, co właśnie się przeczytało.

JAKIE MASZ HOBBY (POZA GRAMI)?

Pytanie pułapka, bo chciałbym udzielić jakiejś bardziej szczegółowej odpowiedzi, ale do głowy przychodzą mi jedynie wariacje typu „książki, muzyka, filmy". Pełnoprawnego hobby wskazać nie umiem, bo interesuje mnie mnóstwo rzeczy, ale żadnej nie poświęcam aż tyle czasu, by zapracowała na to miano. Z pewnością w jakimś stopniu pod definicję łapią się polityka (rzecz jasna z punktu widzenia obserwatora) i sport (w wymiarze kibicowskim i analizy statystyk).

TWÓJ ULUBIONY GADŻET Z GRY

Jeżeli naczynia zaliczają się do gadżetów, to uwielbiam moją drobną kolekcję kubków i podkładek pod nie. Wśród tych pierwszych najważniejsze miejsce zajmuje rzecz jasna ten z Dark Souls. Kawa z niego smakuje jakoś tak... zasłużenie.

PLATFORMY PC, PS5, XSX PRODUCENT CD PROJEKT RED WERSJA PL PEŁNA
RPG, AKCJA, DARK FANTASY

CD-ACTION POLECA

WIEDŹMIN DZIKI GON

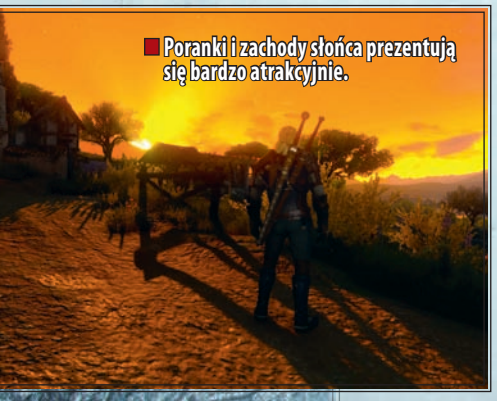
EDYCJA KOMPLETNA

Podziwiał nowości: **Krigor**

Siedem lat. Tyle czasu już minęło od premiery Wiedźmina 3. W grach to co najmniej jedna epoka. CD Projekt Red postarał się jednak, by Geralt powrócił na współczesne konsole i pecety ładniejszy niż kiedykolwiek.

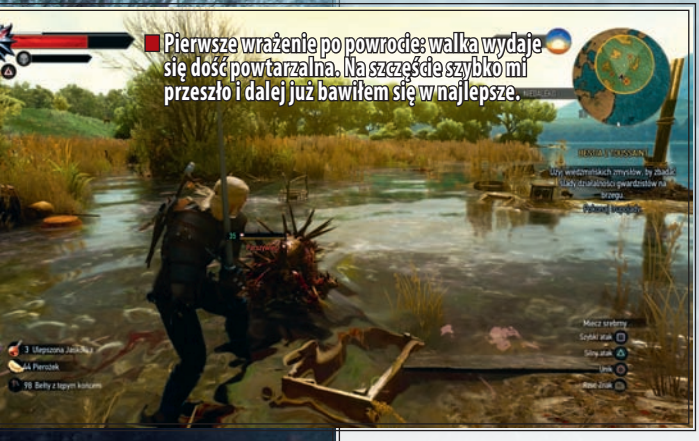
Na poprawie grafiki zyskują kontrastowe sceny.

Edycja kompletna to dla Wiedźmina 3 drugi oddech. I choć dla takiego Geralta wspomniane siedem lat nie znaczą nic, to już sama gra z jego udziałem potrzebowała odświeżenia. Szczególnie na tych biednych, niedopieszczonych modami konsolach, które na dodatek w międzyczasie obrodziły kolejną generacją z dumnymi „czteryka" i „erte" na sztandarach.


Poranki i zachody słońca prezentują się bardzo atrakcyjnie.

Nowe szaty

Wiedźmin 3 powstał – przynajmniej patrząc z perspektywy konsolowej – jako tytuł, który działał w Full HD, osiągając docelowo 30 klatek animacji na sekundę, a w co bardziej gorących momentach schodząc nawet poniżej 25. Dla współczesnych graczy przywykłych do UHD brzmi to już trochę dziwnie, ale tak właśnie wyglądała historia Geralta na PlayStation 4. Tak ważna produkcja musiała więc w końcu dostać upgrade – i dzieje się to dopiero teraz, dwa lata po premierze obecnej generacji „maszynek" Sony i Microsoftu. Dlaczego czekaliśmy tak długo? Cóż, odpowiedź na to pytanie można zapewne wyrazić jednym słowem: Cyberpunk. Tym niemniej doczekaliśmy się i możemy wrócić do Wyzimy i okolic.


Pierwsze wrażenie po powrocie: walka wydaje się dość powtarzalna. Na szczęście szybko mi przeszło i dalej już bawiłem się w najlepsze.

Główny punkt tej sentymentalnej wycieczki stanowi oczywiście odświeżenie wizualne. Na konsolach obecnej generacji Dziki Gon zyskuje dwa tryby graficzne. Kluczowa cecha pierwszego to wydajność (Wiedźmin 3 śmiga w nim, wyświetlając 60 klatek animacji na sekundę), choć zdecydowanie ciekawszy jest drugi – ten, w którym **gra robi użytek z możliwości związanych z ray tracingiem. Tryb RT wspiera globalną iluminację oraz okluzję otoczenia**. Jak widać, jest skromniej niż na pececie (patrz: ramka „A co z pecetami?").

Jeśli chodzi o globalną iluminację, to polega ona na tym, że sceny są oświetlone nie tylko w sposób bezpośredni przez określone źródła światła, ale też ich wygląd jest dodatkowo modyfikowany przez rozproszone światło odbite od już wcześniej oświetlonych obiektów. To jakby druga warstwa oświetlenia i efekt działający podobnie do tego, co możemy zaobserwować w rzeczywistości. Z kolei okluzja otoczenia jest związana z cieniowaniem obiektów na ich nierównościach – kanty, zagięcia czy wgłębienia danej bryły są ciemniejsze z tego prostego względu, że dociera do nich mniej światła. Dzięki ray tracingowi właśnie owo cieniowanie wygląda zdecydowanie bardziej realistycznie.

Zmiany w praktyce

No dobra, ale jak to się prezentuje, gdy biegamy, gadamy i machamy mieczami? Przede wszystkim gra działa w dynamicznym 4K – w razie potrzeby Wiedźmin 3 korzysta z FSR, by „dociągać" do natywnej rozdzielczości ekranu. Grafika w trybie RT jest przyjemniejsza dla oka, najlepiej wypadają wnętrza, które zyskują na „przestrzenności" brył i naturalności. To pierwsze wynika oczywiście ze wspomnianej okluzji – całość wygląda mniej płasko, obiekty wypełniające np. karczmy zdecydowanie wyraźniej się odcinają. Światło z kolei jest bogatsze, a paleta barw wygląda mniej jednorodnie: pojawiają się większe różnice kolorystyczne zależne od rozlokowanych na danej scenie źródeł światła. **Obraz staje się po prostu bardziej plastyczny – choć mimo wszystko zmiany te są dość subtelne.** Tym niemniej dostrzegalne. Po przerzuceniu się na tryb wydajny widzimy, że coś jakby przestało grać, ale żeby uświadomić sobie, co konkretnie, trzeba się przyjrzeć.

To jednak nie koniec. Widząc pierwszy raz nowego Wiedźmina 3 w warszawskiej siedzibie CD Projektu Red, zauważyłem, że świat gry wygląda zdecydowanie atrakcyjniej w tzw. złotych godzinach, czyli na początku i pod koniec dnia. Jest to związane z zastosowaniem w trybie RT bardziej podkręconej techniki tworzenia odbić – screen space reflections. SSR, tak świetnie widoczne przy 30 klatkach, sprawia, że odbicia w zbiornikach wodnych (ale nie tylko – tyczy się to dużej grupy „błyszczących" powierzchni, nawet elementów zbroi Geralta) cechują się wyższą rozdzielczością i również znacząco przyczyniają się do podniesienia jakości oprawy. Nie bez znaczenia pozostaje też poprawiona głębia cieni – kontrast jest wyższy, co sprawia, że np. plamy światłocieni, gdy mijamy drzewa, wyglądają o wiele lepiej.

Jeśli chodzi o tryb 60 fps-ów, to... cóż, działa. Wiedźmin 3 śmiga w nim wyraźnie szybciej niż w przypadku RT – czuć po prostu sporą różnicę w płynności. **Bywa jednak, że gra zalicza dropy, co widać szczególnie w przypadku zabawy z ray tracingiem.** Mam wrażenie, że Dziki Gon w pierwotnej edycji dla PS4 i poprawionej dla PS5 zachowuje się miejscami dość podobnie. Spadki są zauważalne, zarówno gdy następują zbliżenia na postacie w cut-scenkach, jak i podczas skomplikowanych scen, w których dużo się dzieje. Nie jest to jednak nic zdrożnego i choć „potknięcia" te parę razy odnotowałem, to ostatecznie nie przeszkadzały mi one w graniu. Widać, że Wiedźmin 3 wyciska z konsoli wszystkie soki.

Nie tylko ray tracing

Na dodaniu nowych opcji graficznych jednak się nie skończyło. W Wiedźminie 3 pojawił się również szereg nowości, które znacząco uprzyjemniają rozgrywkę i zwyczajną zabawę z grą. Do tej ostatniej kategorii z całą pewnością należy zaliczyć tryb foto pozwalający robić naprawdę fajne screeny. Wartym odnotowania faktem jest również wsparcie dla kontrolera DualSense – haptyka i programowalne spusty dokładają swoją niewielką cegiełkę do pozytywnych wrażeń z grania.

Twórcy zaprosili do współpracy modderów – niektórzy z nich zostali oficjalnie wciągnięci na listę płac, a krok ten

Nadal można znaleźć tu całe morze frajdy.

Netfliksowy quest

Wiedźmin 3: Dziki Gon – Edycja kompletna wychodzi w ciekawym okresie. Wokół marki po dłuższej ciszy znów zrobiło się głośno: CDPR pracuje nad nowymi grami osadzonymi w tym samym świecie, powstaje też remake „jedynki". Sapkowski ponoć siedzi nad kolejną książką, ale przede wszystkim Geralt ruszył na podbój świata za pośrednictwem Netfliksa, gdzie niedługo pojawi się trzeci sezon serialu. Na święta zobaczymy spin-off wspomnianego widowiska, a jakiś czas temu wyszło również pełnometrażowe anime. Z tych też powodów CDPR podjął współpracę z platformą streamingową, w związku z czym w grze pojawią się nowe przedmioty dla Białego Wilka wzorowane na rynsztunku wcielającego się w rolę Geralta Henry'ego Cavilla. Jak zaznaczają jednak twórcy, nie chcieli oni wrzucić tych „zabawek" ot tak, po prostu umieszczając je w ekwipunku. Wzorem poprzednich kompletów wyposażenia stworzono więc zadanie, którego wypełnienie zaowocuje nagrodą w postaci nowej zbroi. A żeby ją zdobyć, udamy się do znanej fanom miejscówki – Diablego Dołu, który w pierwotnej wersji gry pozostawał pusty, ale na okoliczność aktualizacji został rozbudowany m.in. o lochy. Wyprawa ta nie jest jednak długa – zajmie nam jakieś pół godziny. Oprócz zbroi Edycja kompletna przyniesie też inne pomniejsze nowości: miecze, odświeżony wygląd Nilfgaardczyków czy alternatywny strój dla Jaskra.

Dzięki poprawionej grafice Toussaint wygląda jeszcze lepiej.

Nowy quest zaprowadzi nas do Diablego Dołu – miejscówki kultowej wśród fanów gry.

zaowocował m.in. pojawieniem się ładniejszych tekstur, zmianami w działaniu niektórych umiejętności i przedmiotów czy poprawą wyglądu naszych przeciwników. Usprawnienia objęły też mapę, z pomocą społeczności naprawiono nawet różnorakie babole wizualne i gameplayowe.

Część zmian jednak Redzi wprowadzili sami, opierając się np. na planach, na realizację których wcześniej zabrakło czasu. W ten sposób do gry trafiło bardzo fajne szybkie rzucanie Znaków, dynamiczna kamera oraz usprawnione modele postaci. Geralt trochę inaczej biega, odnosi mniejsze obrażenia przy upadkach i szybciej zbiera zioła. Na tym oczywiście lista się nie kończy. To wszystko to niby takie pierdółki, na które mało kto zwróci uwagę, w całości jednak **owe drobnostki składają się na obraz tytułu po prostu kompleksowo dopieszczonego**. Wygląda to trochę tak, jakby producent zobaczył, co fajnego przez lata społeczność zmajstrowała, i postanowił nie tylko na uczciwych zasadach wykorzystać owoce jej pracy, ale i przy okazji również dorzucić coś od siebie. Warto docenić takie podejście.

Gameplayowo – dalej dobrze

Tym bardziej że rzeczone zmiany miały przecież solidną podbudowę. Skutek tego wszystkiego jest taki, że Wiedźmin 3 to w dalszym ciągu gra bardzo przyjemna. Jeśli musiałbym wskazać, gdzie zestarzał się najmocniej, to byłoby to pewnie okno zarządzania postacią i talentami – tam widać, że tych parę lat minęło, a rozwijanie np. szermierczych umiejętności wiedźmina wygląda trochę jak klikanie po brzydszej wersji kafli z menu Windowsa 8. Cieszy jednak, że mamy tu do wyboru sporo opcji, dzięki którym walka w dalszym ciągu wypada nieźle – i to nawet pomimo faktu, że na początku wydała mi się odrobinę zbyt powtarzalna. Wystarczyło jednak trochę połazić i pomachać mieczami, bym odnalazł w niej swojski, dobrze znany rytm.

Trochę się bałem tej gry po latach, jednak powrót do świata wykreowanego przez Sapkowskiego i warszawskie studio wcale nie boli. W czym nie przeszkadza też fakt, że nowej zawartości fabularnej tu tyle, co kot napłakał (patrz: ramka „Netfliksowy quest"). Pod warstwą nowego pozłótka to w istocie ta sama produkcja i – jak się szybko okazuje – nadal można znaleźć w niej całe morze frajdy, za sprawą której kiedyś zachwyciliśmy się tą grą. Z przyjemnością słuchałem rozmów Geralta z Regisem, uganiałem się za utopcami i lałem po mordach zapijaczonych wojaków. Jeśli już zapomnieliście, jak to jest, lub nigdy tego nie doświadczyliście – nie wahajcie się. Moim zdaniem warto. |CDA|

A co z pecetami?

W chwili, kiedy oddawaliśmy pismo do druku, odświeżonego Wiedźmina 3 ograć mogłem tylko na PS5 – i to tej wersji dotyczy recenzja. A czego mogą oczekiwać pecetowcy? Przede wszystkim pełnego ray tracingu. Na komputerach technologia ta zostanie wykorzystana również do wyświetlania realistycznych odbić oraz dokładniejszych cieni. Jak zdradził nam Philipp Weber z CDPR, uzyskamy dostęp do ustawień związanych z DLSS-em 2 (trwają również prace nad obsługą „trójki") i FSR. Wybierzemy również starsze rodzaje antyaliasingu, opcje związane z poszczególnymi funkcjami ray tracingu mają zaś działać niezależnie od siebie. Innymi słowy, dostaniemy sporą dowolność w konfiguracji gry. Pojawi się też nowy predefiniowany poziom detali grafiki Ultra+ z m.in. bardzo dużą odległością renderowania obiektów.

Warto jednak zaznaczyć: żeby móc puścić wszystko „na maksa", będziemy musieli mieć mocnego peceta. Zaktualizowanych wymagań sprzętowych w momencie wysyłki CDA do drukarni jeszcze nie znamy, lecz wspomniany wyżej rozmówca zdradził, iż do cieszenia się efektami związanymi z ray tracingiem w rozdzielczości 4K konieczne może się okazać posiadanie RTX-a 3080 lub 3070. W jego przypadku RTX 2080 nie wystarczał, by z pełnym RT osiągnąć 30 klatek na sekundę. Pamiętajcie jednak, że mówimy tu cały czas o maksymalnym poziomie detali z ray tracingiem. Jeśli zrezygnujemy z tego ostatniego, to do ponownego spotkania z Geraltem wystarczy znacznie słabszy pecet. Niemniej minimalne wymagania wzrosną, bowiem w grze pojawią się chociażby bardziej szczegółowe modele czy cała masa tekstur dostosowanych do rozdzielczości 4K. A to dla peceta sprzed lat może być już trochę za dużo.

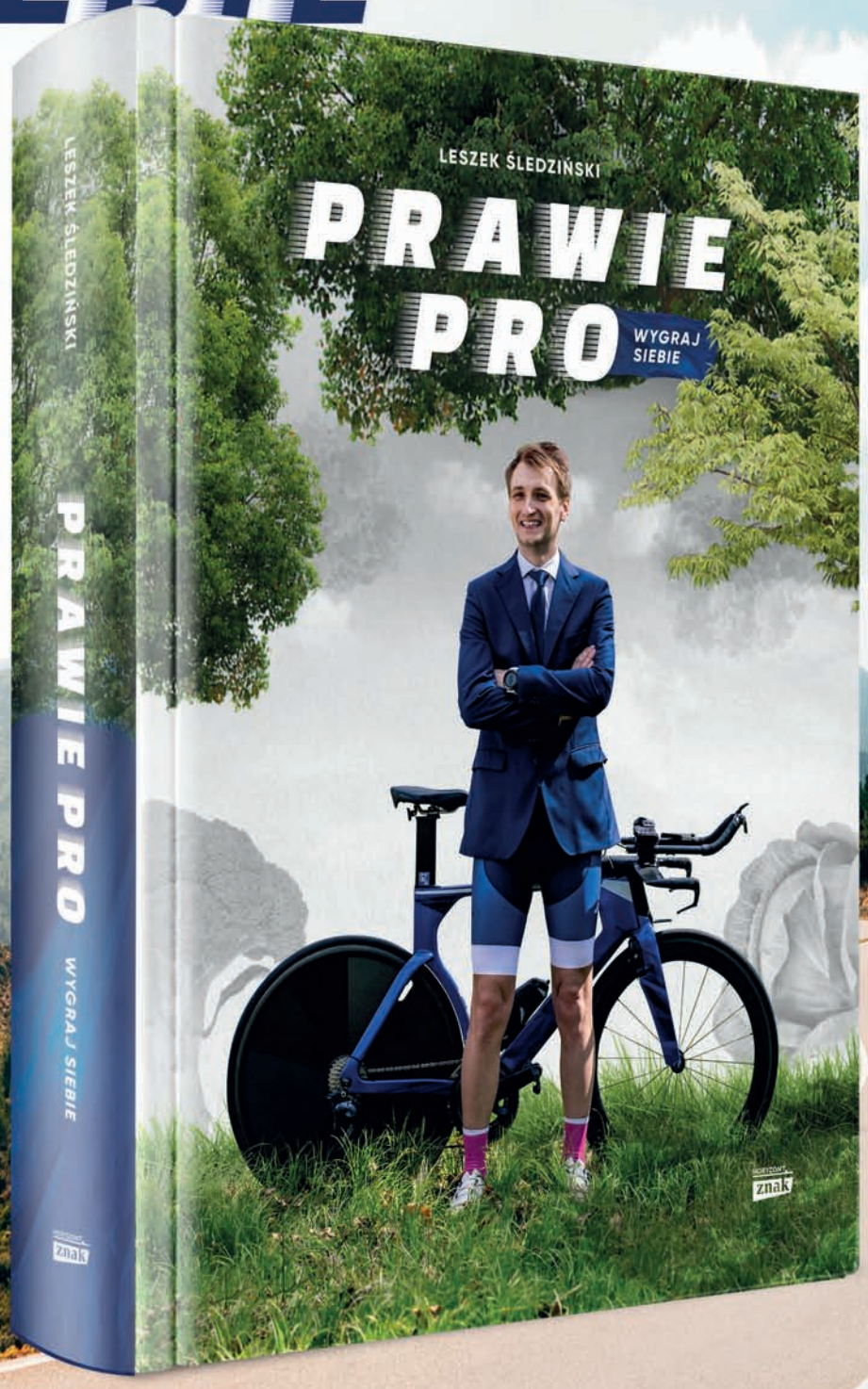
Tryb fotograficzny pozwala łapać niesamowite ujęcia.

8+

+ to nadal świetna gra z ciekawym otwartym światem
+ dwa tryby graficzne do wyboru
+ dopakowana dodatkami i nowymi opcjami
+ ładniejsza grafika w wyższej rozdzielczości
+ wiele mniejszych i większych ulepszeń
+ ...a to wszystko za darmo, jeśli masz już grę

− pełnia wrażeń związanych z ray tracingiem tylko na pecetach
− niewiele nowych treści
− zauważalne niekiedy spadki wydajności w trybie RT
− sporadycznie czuć, że mamy do czynienia ze starszym tytułem

WYGRAJ SIEBIE



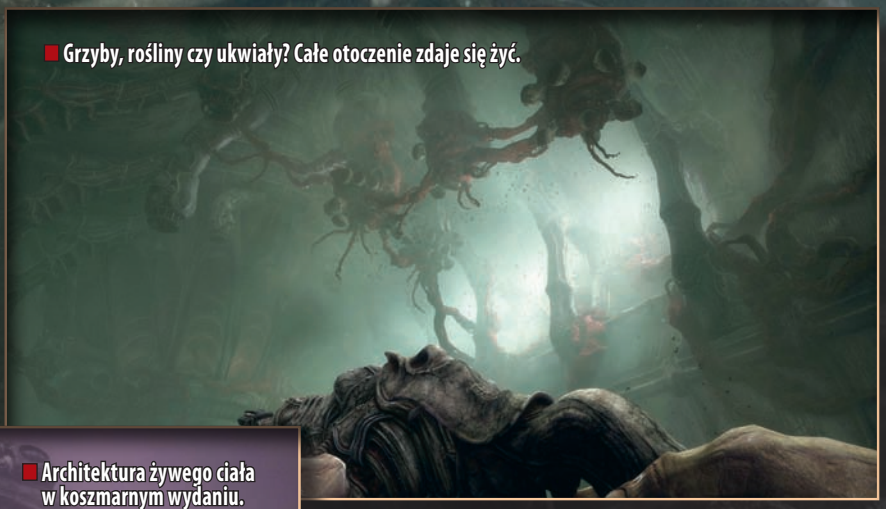
WALKA O LEPSZĄ WERSJĘ SIEBIE TO BITWA Z WŁASNĄ GŁOWĄ

PLATFORMY PC, XSX PRODUCENT EBB SOFTWARE WERSJA PL NAPISY
PRZYGODOWA, SURREALISTYCZNA, SYMULATOR CHODZENIA

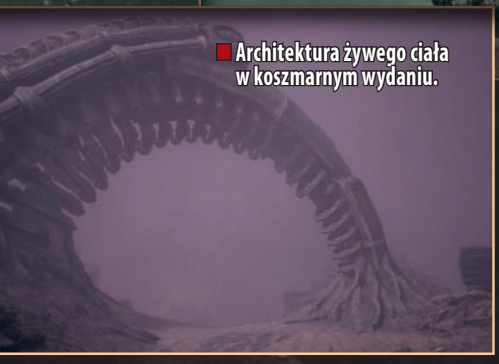
SCORN

Płoży się, pełga i pełznie: **Ranafe**

„Nic – tylko płacz i żal i mrok i niewiadomość i zatrata! Takiż to świat! Niedobry świat! Czemuż innego nie ma świata?"



Grzyby, rośliny czy ukwiały? Całe otoczenie zdaje się żyć.



Architektura żywego ciała w koszmarnym wydaniu.

Jeśli miałabym pokusić się o dopisanie treści do kalejdoskopu ponurych obrazów, jakim jest Scorn, wybrałabym balladę Bolesława Leśmiana pt. „Dziewczyna". Nie będę jej tu przytaczać w całości, ale wersy zacytowane we wstępie stanowią idealne podsumowanie gry Ebb Software.

Z komputerową groteską zetknęłam się po raz pierwszy w latach 90., kiedy to grając z tatą w Contrę, dotarłam do ostatniej lokacji – wyglądającej jak wnętrze statku Obcych jaskini pełnej pokracznych, alienopodobnych potworów. Pamiętam też, jak wraz z przyjaciółką przechodziłyśmy pierwszego Tomb Raidera i jakie wrażenie pod koniec zrobiła na nas Wielka Piramida z jej pulsującymi ścianami pokrytymi żywą tkanką. Lata później włóczyłam się po pustkowiach Tormentum – Dark Sorrow, którego inspiracje dziełami Zdzisława Beksińskiego były oczywiste.

Wszystkie te produkcje odróżnia od Scorna jedno: uczucie panowania nad sytuacją. W każdej z nich gracz wkraczał do strasznego świata krwi i śmierci, wiedząc, że jest tu tylko na chwilę. Miał przy sobie artefakty pochodzące z przyjaznego mu miejsca (broń, mapę, towarzysza), które przypominały mu, że przybył tutaj w konkretnym celu i potem może wrócić do domu. **Scorn nie daje nadziei. Bohater jest nagi i bezbronny, przypomina trupa. Na każdym kroku potyka się o ciała podobnych mu nieszczęśników**, a my zastanawiamy się, jakim cudem nie skończył tak jak oni. Dzierżona przez niego broń jest wstrętna, organiczna i zdaje się przyklejać do jego dłoni jak pijawka. Maszyneria, którą przyjdzie mu obsługiwać, wzbudza abominację.

Co to za koszmar i dlaczego warto go poznać?

To wszystko już się wydarzyło

Cała gra przypomina sen, zarówno w warstwie wizualnej, jak i narracyjnej. **Do samego końca możemy nie zrozumieć sensu istnienia tego świata.** Zresztą wszystko wskazuje na to, że został on stworzony przez umysły, którym obce są ludzkie kategorie estetyki i logiki. Jest przeraźliwie pusty, a napotykane w nim z rzadka istoty nie różnią się od bezmyślnych grzybów. A grzyb nie ma celu, nie rośnie tak, by było ładnie, nie dba o symetrię i wygodę człowieka. Grzyb potrzebuje pożywienia.

Wizualnie Scorn to majstersztyk. Zwłaszcza pierwsze dwie lokacje robią niesamowite wrażenie. Mogłabym godzinami wpatrywać się w plątaninę kości i kabli stanowiącą fragment ściany, by zaraz odkryć jelitopodobny most, przez który przeświwituje światło pozbawionego słońca dnia. Detale są niewiarygodnie jednorodne, tekstury gładkie, naturalne. Ostatnie słowo brzmi w tym kontekście strasznie, ale tak to wygląda. **Scorn odpycha groteską i jednocześnie przyciąga dosłownością.** A ponieważ to przede wszystkim symulator chodzenia, nie gra przygodowa czy strzelanka, miałam mnóstwo czasu, by chłonąć atmosferę. Polecam do tego dobre słuchawki, bo dźwięki wydają się organicznie splecione z tym, co widzimy. Poręcz wyglądająca z daleka jak zwykła wygięta rura z bliska okazywała się mięśniem powleczonym gąbką powięzi – widziałam wręcz, jak drży.

OKIEM DAELA

OCENA **8+**

Scorn to zainspirowane przez prace Gigera i Beksińskiego arcydzieło sztuki wizualnej, które pozostawi was w stanie niepokoju, z poczuciem zbrukania, a może nawet przerazi. I co gorsza, prawdopodobnie zmusi do przemyśleń na niewygodne tematy.

Recenzję autorstwa DaeLa znajdziesz na cdaction.pl.

Pochwała melancholii i festiwal udręki.

Nie pamiętam tytułu, w którym tak często dręczyła mnie myśl: „Jak to wszystko musi pachnieć!". Co nie zmienia faktu, iż cieszę się, że jeszcze nie wynaleziono sposobu na zaimplementowanie zapachów w grach. W przypadku Scorna byłoby to nie do zniesienia.

Chcę się poddać

Obcość krajobrazów (aż szkoda, że gros gry odbywa się w ciasnych wnętrzach) podkręca dziwaczna kolorystyka. Dźwięki z kolei niepokoją, ale też fascynują. Niemniej te dwa aspekty nie stanowią jeszcze o koszmarze całości. **Najbardziej przybijający jest fakt, że nawet jeśli wewnętrznie buntujemy się przeciwko budowniczym upiornych gmachów, to i tak wykorzystujemy ich dzieła zgodnie z ich przeznaczeniem.** Nie niszczymy niczego, nie przekradamy się przez wybitą w ścianie dziurę. Byłam zszokowana tym, jak wiele z urządzeń, których przyszło mi używać, okazywało się po prostu mniej lub bardziej wymyślnymi narzędziami tortur(*).

Żałuję, że Scorn nie ma więcej takich momentów, ponieważ na tym polega prawdziwy horror – na mimowolnym przejęciu roli oprawcy. Maszyneria zaprojektowana przez nieludzkich budowniczych jest niezwykle fantazyjna, ale gra nie wykorzystuje tego potencjału, ponieważ za mało w niej zagadek, a bardzo dużo chodzenia po korytarzach. **Zupełnie nie pasują tutaj też rzadkie, ale za to strasznie upierdliwe sekwencje walki.** Zdają się dołączone na doczepkę jako efekt próby nadania grze dynamiki.

Czy genialne?

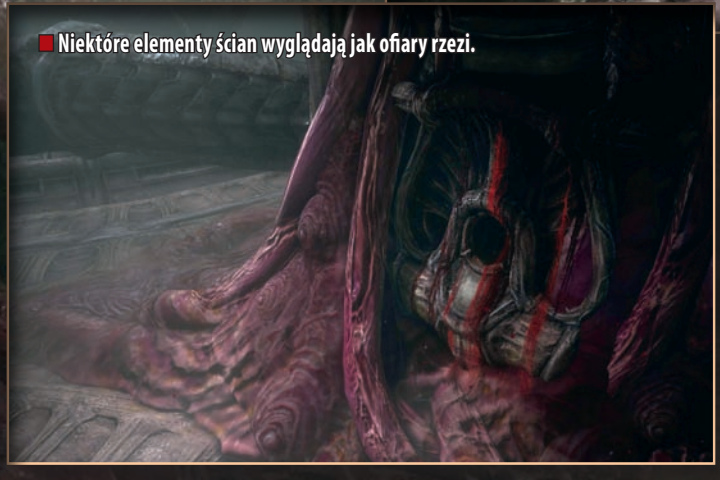
Scorn to laurka od fanów dla Hansa Rudolfa Gigera i Zdzisława Beksińskiego. Jednak brakowało mi w nim nieco więcej treści dodanej od samych twórców, choćby miały to być tylko ukryte notatki lub postacie, z którymi nie można wejść w interakcję, ale przynajmniej istnieją.

W obrazach Beksińskiego widać ruch, żywe stworzenia, coś się dzieje, a krajobraz wygląda niezwykle dramatycznie, nawet jeśli to dopiero cisza przed burzą. W Scornie pokonywanie kolejnych organicznych wnętrz z czasem staje się nużące, a to, że są mało zróżnicowane, nieraz przeszkadza w rozwiązywaniu zagadek. Cztery dostępne lokacje zbudowane są na powtarzalnym schemacie, z głównym hubem, od którego odchodzą ciasne korytarze prowadzące do bliźniaczo podobnych mniejszych sal. Na szczęście gra nie jest bardzo długa.

Oczywiście mogłabym doszukiwać się większego sensu w pulsujących ścianach i snuć teorie na temat obrotowych krzeseł z doczepionymi piłami, ale nadal towarzyszyłoby mi wrażenie, że chodzę po galerii, w której wszystkie obrazy mają ten sam motyw przewodni. Problem polega na tym, że w takim układzie indywidualne cechy dzieł zaczynają się zacierać i wszystko wygląda jak jeden wielki kalejdoskop barw i kształtów. To samo dotyczy Scorna: **niekończące się korytarze wyłożone kośćmi z początku fascynują, ale po paru godzinach zaczynają męczyć**. Co prawda ostatnia lokacja nieco się wyróżnia (w myślach nazwałam ją „Świątynią płodności"), ale nadal brakuje jej finezji erotycznych obrazów Gigera.

W opisie kampanii na Kickstarterze twórcy powołują się na twórczość Franza Kafki i obecne w niej poczucie opresji. Czy kiedy grałam w Scorna, towarzyszył mi lęk natury egzystencjalnej? Nie. Za to po wieczornej sesji z tytułem Ebb Software coś mi się przyśniło, ale mój litościwy umysł nic z tego nie zapamiętał. I całe szczęście. **[CDA]**

Nie wiem i nie chcę wiedzieć, co mu się przydarzyło.



Niektóre elementy ścian wyglądają jak ofiary rzezi.

7

+ klimat
+ niezwykłe detale
+ doskonale dobrana ścieżka dźwiękowa

– sekwencje FPS-owe mogłyby nie istnieć
– powtarzalne korytarze
– brak historii

(*) W Scornie nie ma napisów, nie padają w nim żadne słowa, więc nazwy – produkowane przez bombardowany strasznymi wizjami umysł – narzucają się same: zapładniarka, zgniatarka niemowląt, wyciągarka jelit, pasożytniczy kręgosłup itd.

PLATFORMY PS5, PS4 PRODUCENT SANTA MONICA STUDIO WERSJA PL PEŁNA
AKCJA, RPG, MITOLOGIA NORDYCKA

GOD OF WAR RAGNARÖK

Chciałby ją zapomnieć i przeżyć na nowo: **EUGENIUSZ SIEKIERA**

Co napisać o grze, o której powiedziano już wszystko? Recenzowanie takiego tytułu kilka tygodni po premierze ma jedną niezaprzeczalną zaletę – można to zrobić z odpowiednim dystansem i chłodną głową. Wydaje się to szczególnie ważne w przypadku produkcji pretendującej do tytułu gry roku.

CD-ACTION POLECA

ZAPAŁ ostudzony, emocje wyciszone. Jaki z tej perspektywy wydaje się nowy God of War? Przede wszystkim nie jest tak do końca nowy. Choć opinie, że Ragnarök to duże DLC do „jedynki", uważam za grubą przesadę (a z uwagi na rozmiar zawartości przesadę wyjątkowo bezczelną), z pewnością gra nie zapewniła nam doświadczenia równie odświeżającego i zaskakującego, jak nowe otwarcie z 2018 roku.

W OSTATNIM ODCINKU...

Ragnarök kontynuuje otwarte wcześniej wątki i zamyka nordycki rozdział perypetii Kratosa, a w zakresie rozgrywki jest rozwinięciem pomysłów zaadoptowanych z powodzeniem w poprzedniczce. **Na bazie, którą stworzono kilka lat wcześniej, udało się zbudować dzieło większe i pełniejsze w każdym możliwym aspekcie.** Innymi słowy nie mamy tu do czynienia z rewolucją na miarę odsłony sprzed czterech lat, prędzej z naturalną ewolucją. Pytanie zasadnicze brzmi: czy jako gra w pewnym stopniu odtwórcza, która nie pali się do eksperymentowania ze sprawdzoną formułą, Ragnarök jest w stanie się obronić? O tym później. Na razie wróćmy na moment do tego, co było.

Podczas greckiej odysei Kratosa zemsta stanowiła jego główną motywację, okazała się pierwiastkiem definiującym go w stopniu absolutnym. Nowe otwarcie postawiło na głowie niemal wszystko. Rewolucja dotknęła rozgrywki (to już nie klasyczny slasher, lecz action RPG) i samego bohatera, który zostawił przeszłość za sobą i zmienił priorytety. Już nie zemsta była najważniejsza, a święty spokój. Bóg wojny zaszył się na dalekiej Północy, gdzie udało mu się założyć rodzinę (jeśli nie w smak ci spoilery z poprzedniej części i opis zawiązania akcji w najnowszej, pomiń trzy kolejne akapity).

NOWY GOD OF WAR TO GRA WIELKA I DOPRACOWANA W KAŻDYM DETALU.

Po latach rozłąki widzimy Kratosa, gdy wraz z synem Atreusem przygotowuje się do pożegnania zmarłej żony Faye. Towarzyszymy im do momentu rozsypania prochów kobiety z najwyższego szczytu dziewięciu światów. To, co działo się pomiędzy tymi wydarzeniami, jest już historią – przedstawioną z wyczuciem i rozmachem w God of War z 2018 roku. Polecam tę część każdemu, komu jakimś cudem umknęła, a ma chrapkę na Ragnaröka, bo ten nie tylko kontynuuje przerwaną opowieść, ale też stanowi z poprzednią odsłoną nierozerwalną całość.

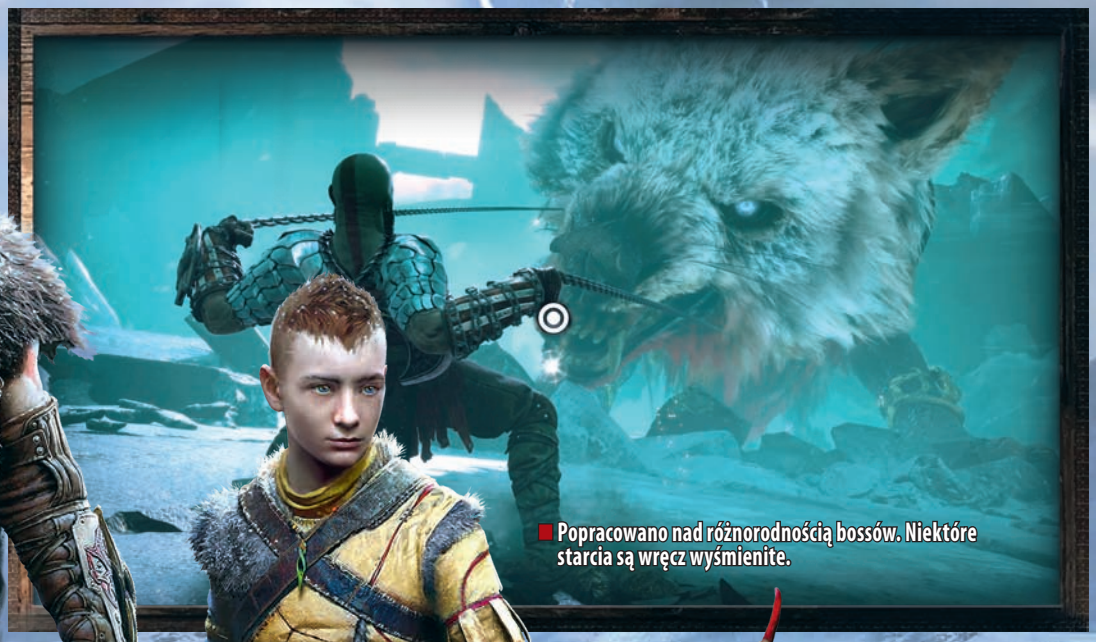
W OCZEKIWANIU NA KONIEC

Minęło kilka lat od finału poprzedniczki, w którym z ręki Kratosa zginął Baldur, syn Frei i Odyna. Skutki odczuli wszyscy mieszkańcy Midgardu, zdarzenie to wywołało bowiem fimbulvinter, wielką zimę będącą jednocześnie zwiastunem końca czasów, czyli tytułowego ragnaröku. Śmierć nordyckiego bóstwa przyniosła poważne konsekwencje również w życiu Kratosa i Atreusa. Matka zgładzonego Asa poprzysięgła krwawą pomstę, a z najważniejszej sojuszniczki protagonistów stała się ich wrogiem, o czym zresztą dosadnie przypomina już w pierwszej dynamicznej scenie tuż po rozpoczęciu nowej przygody.

Freja to niejedyny problem naszych bohaterów. **Po dług krwi po śmierci Baldura zgłaszają się Thor i Odyn**, którzy do tej pory trzymali się z daleka. Wszechojciec oferuje Kratosowi odpuszczenie grzechów, żądając w zamian, by Atreus zaniechał poszukiwań Tyra, od dawna nieżyjącego boga wojny (władca Asgardu zdradza tym samym, czego tak naprawdę najbardziej się boi). Kratos nie ma w zwyczaju ufać bóstwom, a tym bardziej wchodzić z nimi w układy czy zawierać jakiekolwiek sojusze. Sztamy nie będzie, przez co nasz spartiata wyląduje na celowniku Asów. I sporo namacha się toporem, nim zniknie z radaru nordyckiego panteonu.

STARE PROBLEMY, NOWE PYTANIA

„Nie chcemy wojny, chcemy odpowiedzi". Podobna deklaracja pada z ust Atreusa wielokrotnie, ale w tym świecie ciekawość to pierwszy stopień do piekła i prosta droga do konfliktu z bogami, którzy nie lubią, gdy obcy mieszają się w ich sprawy. **W serii God of War jak bumerang wracał temat walki z przeznaczeniem.** Był już obecny w greckiej sadze, ale w najnowszych rozdziałach wybrzmiewa szczególnie silnie, bo dotyka nie tylko Kratosa, ale też – a może przede wszystkim – jego syna. W finale „jedynki" Atreus dowiaduje się, że jest



Popracowano nad różnorodnością bossów. Niektóre starcia są wręcz wyśmienite.

Pierwsze spotkanie z Thorem elektryzuje równie mocno, jak wizyta Baldura w poprzedniczce.

potomkiem olbrzymów i że otrzymał od nich imię Loki. Odkrycie tego faktu spędza chłopakowi sen z powiek i nieraz doprowadza do konfliktu pomiędzy nim a ojcem, który po wszystkim, co przeżył, chciałby się zaszyć gdzieś z dala od ludzi i bogów, ale przewrotny los ciągle mu w tym przeszkadza.

Scenarzyści zadbali o fabułę pełną kontrastów. Z jednej strony dostajemy niemal intymną opowieść o nieustannie ewoluującej relacji ojca z synem, próbach oszukania przeznaczenia oraz konfrontacji z uśpionymi demonami przeszłości (duży plus za większą liczbę nawiązań do dawnych epizodów z życia Kratosa). Z drugiej to przedstawiona z rozmachem historia, w której dwoje ludzi nieświadomie zadziera z Asami, a wszystko to w cieniu nieuchronnie zbliżającego się ragnaröku. **Gra wprowadza na scenę sporo nowych fenomenalnie napisanych postaci, a te znane z poprzedniczki otrzymują więcej czasu antenowego.** Dla przykładu krasnoludy Sindri i Brok to już nie tylko charakterni kowale, ale bohaterzy z krwi i kości, którzy mają do odegrania znacznie poważniejsze role.

ZAJĘCIA PRAKTYCZNO-TECHNICZNE

Ragnaröka zbudowano na fundamentach poprzedniczki, możesz więc liczyć na kilkadziesiąt soczystych godzin, które w równych proporcjach wypełniono walką, eksploracją, zagadkami i przerywnikami na silniku gry pozwalającymi śledzić rozwój opowieści. A wszystko to w jednym ujęciu kamery i bez ekranów ładowania – te zgrabnie

Walkiria? Myślałem, że ostatnio zatłukłem wszystkie.

Nawigację ułatwia kompas. Poprzednio dostaliśmy go od Frei, tym razem sprezentuje nam go Sindri.

zaszyto w tle. Jak na boga wojny przystało, w życiu Kratosa najważniejsze są oczywiście robótki ręczne. **Już na starcie mamy dostęp do dwóch podstawowych broni znanych z poprzedniej części**, czyli topora Lewiatana oraz Ostrzy Chaosu na łańcuchach

POPRZEDNICZKA MIAŁA PRZEWAGĘ W POSTACI EFEKTU ZASKOCZENIA.

(ponadto w dalszej części przygody zdobywamy nowy oręż, którym z racji swoich spartańskich korzeni Kratos włada z niezwykłą wprawą). Oczywiście walczy się nimi nieco inaczej, jeśli jednak masz za sobą wcześniejszą odsłonę, od razu poczujesz się jak w domu. Podstawy są bowiem identyczne, choć cały system bardziej rozbudowano, dorzucając do puli nowe ciosy, ruchy i kombinacje. Dziwne natomiast, że bohatera dopadła amnezja i wszystkiego musi uczyć się od nowa – ale taka niepisana tradycja sequeli.

Podstawą są ataki szybkie oraz silne, które dodatkowo różnią się w zależności od tego, jak długo naciskamy odpowiadający im przycisk, a także czy robimy to w biegu, czy stojąc. Topór świetnie sobie radzi również jako broń dystansowa (takie ataki też występują w kilku odmianach). Do tego dochodzą uderzenia z wysokości czy możliwość nasycenia oręża mocą żywiołu, by zadać większe obrażenia (topór zamraża, ostrza palą żywym ogniem). Wracają też ataki runiczne (dzielą się na szybkie i mocne), które odpalamy kombinacją dwóch przycisków. Ponadto da się uderzać gołymi pięściami, co nie rani równie dotkliwie, jak stal, ale szybciej napełnia pasek ogłuszenia, a otumanionego wroga można w efektowny sposób wykończyć brutalnym finisherem. Przeciwnicy często nacierają w grupach, a „hapeki" potrafią stopnieć zaskakująco szybko, istotne są więc także uniki oraz bloki tarczą; te drugie pozwalają na kontry i rozbrajanie drabów, warto jednak pamiętać, że przed niektórymi atakami nie da się zasłonić (są odpowiednio symbolizowane).

ERPEGOWE BEBECHY

Do tego dodajmy wsparcie towarzysza sprowadzające się najczęściej do szycia łuku. Atreus dysponuje rozmaitymi rodzajami strzał, które możemy zmieniać w locie. (Co jednak ciekawe, naszym kompanem nie zawsze jest chłopak, ale o tym za chwilę). To ledwie wierzchołek, bo dochodzą drzewka z nowymi atakami i kombinacjami uderzeń (inwestujemy w nie punkty doświadczenia, przy czym tym razem każda postać zbiera je osobno). Wykupioną zdolność można dodatkowo wzmocnić żetonem modyfikacji po zaliczeniu związanego z nią wyzwania. To kolejna nowość: dysponując danym atakiem, trzeba kilkanaście razy użyć go w walce, by odblokować jeden z trzech bonusowych efektów.

Ponadto mamy możliwość rozwijania rynsztunku oraz wykuwania nowych klamotów. Podobnie jak poprzednio pancerz dzieli się na trzy części: ochronę tułowia, rąk i bioder. **Każdy nowy element wpływa na statystyki, zmieniając szereg bazowych parametrów** (siłę, obronę, witalność i kilka innych), może też obdarzyć Kratosa jakąś przydatną korzyścią, np. chwilowym spowolnieniem czasu po odpowiednio wykonanym uniku. Samej broni nie zastępujemy inną, da się natomiast wybierać do niej rozmaite dodatki (np. wymieniać trzonki w toporze czy rękojeści w ostrzach), te z kolei również wpływają na cyferki oraz przyznają atuty pozwalające aktywować różne premie bojowe. Ragnarök wprowadza też możliwość wykuwania nowych tarcz i nie jest to jedynie zabieg estetyczny – wybór tarczy oraz dodatku do niej ma konkretne przełożenie na naszą skuteczność.

Wszelkie sprawunki związane z tworzeniem i ulepszaniem wyposażenia załatwimy u zaprzyjaźnionych braci krasnoludów, do tego jednak potrzebne będą rozmaite materiały rzemieślnicze oraz podstawowa waluta – srebro. Jedne i drugie znajdujemy w świecie gry w specjalnych skrzyniach, przy poległych wojownikach bądź na placu boju jako pozostałość po pokonanych przeciwnikach. A i to nie wszystko; nie wspomniałem jeszcze o trybie furii

JAKIE ODŚWIEŻANIE, WARIACIE?

Minimum dwa tryby graficzne do wyboru powoli stają się standardem w topowych produkcjach Sony, a Ragnarök oczywiście nie jest tu wyjątkiem. Stajemy przed klasycznym dylematem: wydajność (wysoka liczba klatek na sekundę i dynamicznie zmieniająca się rozdzielczość) albo jakość (rozdzielczość 4K przy mniejszej liczbie fps-ów). Dodać trzeba, że nowy God of War to optymalizacyjne arcydzieło, więc jeśli dysponujecie odpowiednim ekranem (wymagane złącze HDMI 2.1 i odświeżanie na poziomie 120 Hz), na PS5 grać będziecie nawet w 120 klatkach na sekundę. Not bad, not bad.

GRA DLA KAŻDEGO

W zgodzie z nową polityką Sony to kolejny tytuł AAA, w którym nie zabrakło bardzo bogatych opcji personalizacji, również dla osób z niepełnosprawnościami. Wybór wielkości fontów, tekstowe opisy dźwięków, zwiększający czytelność obraz wysokokontrastowy, pomoc przy celowaniu czy pokonywaniu przeszkód, zoptymalizowana kamera walki oraz funkcja namierzania, automatyczne podnoszenie przedmiotów, dłuższy czas na reakcję przy rozwiązywaniu zagadek, redukcja drgań kamery itp. Jest tego w bród – w sumie kilkadziesiąt rozmaitych ustawień, by przygodą na dalekiej Północy mógł cieszyć się każdy.

OKIEM KRIGORA

OCENA **9**

Spotkacie się pewnie z głosami, że God of War Ragnarök jest tytułem zrobionym na pół gwizdka, bo stoi w rozkroku między PS4 a PS5. I wiecie co? Zignorujcie je. To wyśmienita kontynuacja, której fabuła prowadzi nas przez relacje Kratosa i dorastającego Atreusa świetnie osadzone na tle kluczowych dla mitologii nordyckiej wydarzeń. Rozmach, akcja, soczyste walki i koniec świata na horyzoncie. Kupujcie i grajcie, warto!

Recenzję autorstwa Krigora znajdziesz na cdaction.pl.

zwanym spartańskim szałem czy amulecie z szeregiem gniazd na zaklęcia, które dają różnorakie premie. System rozwoju okazuje się bardzo elastyczny i zaskakująco rozbudowany, a klamotów do zebrania lub stworzenia jest prawdziwe zatrzęsienie, choć przez lekko zabałaganione i średnio czytelne okna ekwipunku czasem trudno się w tym wszystkim połapać.

ATREUS WALCZĄCY

Atreus poczynił znaczące postępy, odkąd widzieliśmy go po raz ostatni. Dorósł, co oczywiście szczególnie dobrze widać w dialogach i scenkach przerywnikowych, kiedy nie boi się wyrażać własnego zdania i buntuje się, zamiast ślepo przytakiwać ojcu (czasy, gdy ten coś mruknął, dodając słynne „chłopcze", minęły bezpowrotnie – przez te lata Kratos w końcu nauczył się wymawiać imię swego syna). **O przemianie młodego bohatera przekonujemy się także w trakcie eksploracji i walki.** Jak zapewne pamiętacie, poprzednio tuż przed wdrapywaniem się na skały czy korzystaniem z łańcuchów Atreus automatycznie wskakiwał ojcu na plecy – tym razem wszelkie przeszkody terenowe pokonuje sam.

Większą samodzielność najlepiej obrazują rozdziały zarezerwowane wyłącznie dla niego. Z początku usuwanie Kratosa w cień na dłużej niż kwadrans wydało mi się dość ryzykownym posunięciem, teraz już jednak wiem, że wymagała tego historia. Nic tak dobrze nie oddałoby buntowniczej natury chłopaka, jak długie epizody, kiedy wyrywa się on spod kurateli ojca, nierzadko bez jego wiedzy i zgody. Atreus nie jest w takich przypadkach pozostawiony samemu sobie, a przynajmniej nie zawsze. Czasem towarzyszy mu któryś z zaprzyjaźnionych krasnoludów, a jeden z bardziej malowniczych światów zwiedzimy u boku innej olbrzymki, Angrbody. Analogicznie Kratosowi także towarzyszą różni kompani, ale przyzwoitość nie pozwala zdradzić więcej, bo wiąże się to z zaskakującymi zwrotami fabularnymi na dalszym etapie kampanii.

Wracając zaś do Atreusa, ten zaskakująco dobrze radzi sobie podczas starć. Nie poskąpiono mu osobnych drzewek umiejętności, więc przydatność bojowa chłopaka rośnie z każdą godziną rozgrywki. Szyje z łuku nie gorzej niż Legolas, korzystając z kilku rodzajów strzał. Dysponuje także atakami magicznymi (runiczne przywołania), ponadto otrzymał swoją wersję spartańskiego szału, który na kilka sekund zamienia go w morderczą bestię. Równie sprawnie idzie mu na bliskim dystansie, gdy kruszy czaszki wrogów, wywijając łukiem jak pałką. Przyznam, że trochę to naciągane, ale dzięki atakom w zwarciu system walki Atreusa jest kompletny i łatwiej nam traktować chłopaka jako pełnoprawną grywalną postać.

NIE SAMĄ BITKĄ CZŁOWIEK ŻYJE

Kończąc temat walki, warto nadmienić, że twórcy wzięli sobie do serca uwagi graczy i zadbali o większe zróżnicowanie w szeregach wroga. Każdy świat może się pochwalić nie tylko niepowtarzalnymi landszaftami, ale też indywidualną menażerią do ubicia (choć oczywiście część przeciwników przenika z jednych krain do drugich). **Dużo pracy włożono również w zaprojektowanie tych gagatków, którzy zasłużyli na odrębny pasek życia.** Poprzedniczka cierpiała na deficyt bossów, wśród których dominowały występujące w rozmaitych wariacjach trolle. Tym razem nie sposób marudzić na różnorodność najtwardszych bydlaków, a liczba starć z nimi zaspokoi najbardziej wygłodniałe apetyty. Jestem też przekonany, że przynajmniej kilka z nich historia postawi w równym szeregu z najlepszymi walkami z greckiego cyklu.

Drugim elementem, któremu podporządkowano znaczną część rozgrywki, są zagadki środowiskowe. Bazują na znanych rozwiązaniach, choć podobnie jak w przypadku systemu walki pojawiło się kilka świeżych pomysłów wykorzystujących nowe rodzaje strzał Atreusa i specyfikę uzbrojenia Kratosa. Jeśli trafimy na gęste krzaczory, spalimy je ostrzami, gejzery wody bądź ruchome

Wspinaczka na mur w Asgardzie gwarantuje niezapomniane widoki.

SOULSLIKE

Weterani poprzedniej odsłony zapewne pamiętają, jak ciężką przeprawą okazały starcia z walkiriami, grupą opcjonalnych i wyjątkowo trudnych do powalenia bossów. Ragnarök oferuje podobny poziom wyzwań, choć wojowniczki Asgardu zostały zastąpione duszami berserków. Na pierwszego trafiłem na dalszym etapie przygody, ale i tak przy pierwszej próbie rozjechał mnie jak walec.

Plenery Jotunheimu zniewalają. W poprzedniczce był to świat nijaki, tym razem okazał się jednym z najciekawszych.

NIE MA TU MIEJSC NUDNYCH, NIE ZNAJDZIEMY TEŻ DWÓCH IDENTYCZNYCH LOKACJI.

elementy konstrukcji zamrozimy toporem, a charakterystyczne zaognione punkty wysadzimy nową bronią. Kombinacji jest rzecz jasna znacznie więcej, a same zagadki niejednokrotnie wymagają wykonania kilku czynności z rzędu lub zgrania obu postaci. Wyzwania te nie są szczególnie wymagające, jeśli jednak zdarzy nam się utknąć, towarzysze zasugerują rozwiązanie. Mają oni też tendencję do komentowania naszych poczynań, gdy np. zboczymy z głównego szlaku w poszukiwaniu fantów, co nieraz wywołało mój szczery uśmiech. Naprawdę dobrze to Kalifornijczykom wyszło.

MALOWNICZE KRAINY PÓŁNOCY

Poprzednio otrzymaliśmy dostęp tylko do wybranych światów mitologii nordyckiej, tym razem mamy okazję zwiedzić wszystkie dziewięć. **Taka liczba lokacji to gwarancja tematycznego zróżnicowania.** Co więcej, poprzedzająca ragnarök fimbulvinter ostro namieszała w pogodzie, więc nawet miejsca znane ze starszej odsłony prezentują się zupełnie inaczej. Widać to szczególnie w Midgardzie pełniącym wcześniej rolę centralnej lokacji. Ta mocno zróżnicowana kraina w wielu miejscach rozkwitała i mamiła oczy soczystą zielenią, teraz spowita jest całunem śniegu, a po Jeziorze Dziewięciu zamiast łódką podróżujemy saniami zaprzęgniętymi w wilki.

Podobnie wygląda to z Alfheimem, światem elfów – mimo że wracamy do znanych już miejsc, te od ostatniej wizyty mocno się zmieniły, ponadto eksplorujemy je z zupełnie innej strony, nie mamy więc wrażenia, że twórcy poszli na łatwiznę i pokusili się o recykling lokacji stworzonych poprzednio. Bywało, że po kilku godzinach wędrówki rozpoznałem jakiś charakterystyczny punkt i złapałem się za głowę z myślą: „Ach, więc tu jesteśmy!". Generalnie nie uświadczymy tu miejsc nudnych i nie znajdziemy dwóch identycznych; nawet jeśli wylądujemy w świecie, którego stylistyka nam nie leży, mamy pewność, że po jakimś czasie przeniesiemy się w diametralnie inne klimaty. Przykładowo z chłodnego Midgardu udajemy się do Svartalfheimu, by ogrzać się w jego ciepłym powietrzu, zwiedzić kopalnie i kuźnie, zachwycając się charakterystyczną krasnoludzką architekturą.

Jotunheim, który poprzednio nie wypadł jakoś szczególnie interesująco (trafiliśmy do niego w samym finale, więc nie było okazji do dokładniejszego zwiedzania), tym razem prezentuje się fantastycznie. Żelazny Las i Roziskrzone Pola w krainie olbrzymów serwują jedne z najbardziej malowniczych pejzaży w historii serii (dużo słabiej wypada znany z poprzedniczki Helheim, ponownie skuty lodem i boleśnie pustawy). Światy, do których wcześniej się nie zapuszczaliśmy, również potrafią zachwycić. Przykładem niech będzie Południowa Dzicz i Lasy Barri w Vanaheimie, gdzie nawet flora okazuje się śmiertelnie niebezpieczna. Zaglądanie w każdy kąt niemal zawsze wiąże się z jakąś wymierną gratyfikacją (od srebra, przez materiały rzemieślnicze i elementy wyposażenia, aż po znajdźki i cenne artefakty), ale tak naprawdę **największą zachętą do eksploracji była dla mnie wspomniana różnorodność**.

PEŁNE RĘCE ROBOTY

Przyjemniejsza jest też sama eksploracja, choćby z uwagi na fakt, że Kratos sprawniej pokonuje wszelkie przeszkody terenowe, posiłkując się Ostrzami Chaosu, dzięki którym w mig podciągnie się na platformę bądź przeskoczy nad rozpadliną. Projekt świata gry ma naleciałości metroidvanii – podobnie jak poprzednio podczas zwiedzania poszczególnych krain w ramach głównej linii scenariusza trafimy na miejsca, do których na aktualnym etapie historii nie będziemy mieli dostępu, bo zabraknie nam konkretnej umiejętności bądź elementu wyposażenia. Takie rozwiązanie wiąże się oczywiście z backtrackingiem, bo skłania do ponownych odwiedzin i wydłuża tym samym przygodę o kolejne godziny.

Ziemniaczki zostaw, mięso zjedz, chłopcze!

Dziewięć światów zamieszkują przedziwne stwory, ale między krainami znajdziemy jeszcze dziwniejsze.

Atreus dojrzał – zrobił się pyskaty i świetnie radzi sobie w walce, nawet bez ojca u boku.

Do nabijania nadprogramowych kilometrów zachęcają również aktywności poboczne. Dziennik questów ponownie uzupełniają dodatkowe misje określane mianem prac i przysług. Pierwsze to drobnica – ogłusz X wrogów, otwórz Y skrzyń, zniszcz Z beczek – ale przysługi są solidnie rozbudowanymi zadaniami, za którymi na ogół stoi konkretna fabuła poszerzająca naszą wiedzę o uniwersum i jego mieszkańcach. Oprócz tego mamy całą masę znajdziek: ponownie polujemy na kruki Odyna, rozgryzamy mapy skarbów, tłumaczymy runy, kolekcjonujemy nowe zestawy artefaktów i rozwiązujemy zagadki środowiskowe związane ze skrzyniami Norn. Nowy God of War jest wypełniony zawartością po brzegi i wyczyszczenie wszystkich krain zajmie nam grubo ponad 50 godzin. Szkoda natomiast, że tak rozbudowany świat znów nie doczekał się sensownej mapy. Ta wydaje się uproszczona i zbyt ogólna, a przez to średnio przydatna; w trafieniu w interesujące nas miejsce pomocny okazuje się wyłącznie kompas.

JAK TO WYGLĄDA, JAK BRZMI!

Od strony artystycznej Ragnarök jest bardzo spójną produkcją. Jak zaś prezentuje się w akcji? Rewelacyjnie, choć możemy zapomnieć o skoku jakości na miarę poprzedniczki. Graficznie nowa odsłona zachwyca, ale nie zaskakuje, bo i nie ma prawa zaskakiwać – wszak to ten sam silnik, niemal identyczne modele i bliźniaczo podobne animacje. Owszem, tekstury są ostrzejsze, dalsze plany dużo wyraźniejsze, a manifestacje rozbuchanej przyrody w niektórych światach wgniatają w fotel. Innymi słowy gra zachwyca pięknem, ale niemal równie piękny był God of War sprzed czterech lat (a przynajmniej jego poprawiona wersja z PS5).

Czuć jednocześnie, że **gra stoi w generacyjnym rozkroku, a twórcy niejednokrotnie musieli równać w dół**, by starsza platforma zdołała to wszystko uciągnąć. Widać to szczególnie w często pojawiających się ciasnych przejściach, przez które bohaterowie przeciskają się żółwim tempem, by zapewnić PS4 czas potrzebny na załadowanie kolejnego fragmentu świata. Nie mamy więc do czynienia ze stuprocentowo współczesnym doświadczeniem, jakim powinna być tak wybitna produkcja.

Ucztę dla oka uzupełnia klimatyczna muzyka skomponowana ponownie przez Beara McCreary'ego. Ścieżka dźwiękowa tworzy z obrazem modelową symbiozę. W chwilach spokoju jest subtelna i delikatna, niemal nieobecna, gdy jednak wydarzenia z truchtu przechodzą w galop, przyspiesza i dźwięk. Nie zabrakło głównego motywu muzycznego „jedynki" – ten pojawia się w rozmaitych aranżacjach, stanowiąc fenomenalną ilustrację dla szczególnie wzniosłych momentów. Nie gorzej wypada polski dubbing mogący uchodzić za wzór dla innych topowych produkcji. Miło było usłyszeć głosy, które sprawdziły się poprzednio, z niezrównanym Arturem Dziurmanem w roli Kratosa na czele.

TAKIE GRY SPRZEDAJĄ PLATFORMY

Może przy tak rozbuchanych oczekiwaniach dziewiątka to zbyt wysoka ocena, ale jeśli przełomowej „jedynce" przyznałbym maksymalną notę, wypada być konsekwentnym. Zresztą Ragnarök nie jest grą gorszą, a tym bardziej brzydszą czy krótszą. Wręcz przeciwnie, niemal wszystko robi lepiej i oferuje więcej. Problem stanowić może jedynie to, że jest sequelem bezpiecznym i zbyt zachowawczym. To gra wielka i dopracowana w każdym detalu, oferująca **pełną rozmachu przygodę na dziesiątki godzin.** Ale dokładnie to samo mogliśmy napisać pod adresem poprzedniczki, która miała pewną zasadniczą przewagę w postaci efektu świeżości i zaskoczenia.

Jak w przypadku każdej dużej gry, która wraz ze zbliżającą się premierą rozpędza hype train, ostatecznie wszystko rozbija się o oczekiwania. Liczyłeś na przełom i coś, po czym nic już nie będzie takie samo? Przykro mi, zły adres. Ale mam też dobre wieści. Jeśli wystarczy ci dopieszczona w najdrobniejszym szczególe perła zbudowana wedle formuły „bigger, better, more badass" Bleszinskiego, istnieje duża szansa, że będziesz zachwycony, a ukończona kampania pozostawi pustkę w twoim sercu. W moim zostawiła. **[CDA]**

9

+ dobrze poprowadzona i angażująca opowieść
+ jest naturalnym rozwinięciem „jedynki"
+ fantastyczne dialogi, wiarygodne relacje między bohaterami
+ sporo świetnie napisanych nowych postaci
+ doskonały system walki jeszcze bardziej dopieszczono
+ długa, szalenie rozbudowana kampania
+ wiele interesujących aktywności pobocznych
+ intuicyjny system rozwoju bohatera i wyposażenia
+ zróżnicowane tematycznie światy
+ szczegółowa grafika i rewelacyjny dźwięk
+ solidny polski dubbing

− bezpieczny sequel bez efektu zaskoczenia
− zbyt ogólna, średnio praktyczna mapa
− stoi w rozkroku między PS4 i PS5

PLATFORMA NS PRODUCENCI UBISOFT MILAN, UBISOFT PARIS WERSJA PL BRAK
STRATEGIA TUROWA, PÓŁOTWARTY ŚWIAT

CD-ACTION POLECA

MARIO + RABBIDS SPARKS OF HOPE

Przytula tytułowe sparki: **Wokulski**

Halo? Nie mogę rozmawiać. Luigi strzela do wilków, Edge znowu przeżywa moment zadumy, a królik Rosalina przysypia na polu bitwy. A w ogóle to za mną znowu rozlewa się czarna maź i tracę zasięg. Ale że to ja dzwonię? Pa!

Wiecie, czego najbardziej nienawidzi uniwersum Mario? Świętego spokoju. Nie może on trwać zbyt długo po pokonaniu bossa z poprzedniej części. Bajkowe zło ponownie wchodzi do gry i stawia przed odpoczywającymi bohaterami galaktyczne wyzwanie – tym razem w postaci potwornej Cursy. Zalewa ona kolejne światy mazią o żartobliwej nazwie darkmess (przez kilkanaście godzin mojej przygody z nowym Mario + Rabbids nie wpadłem na dobry polski odpowiednik tego słowa) i do tego porywa biedne sparki – hybrydy królików i żywych gwiazdek znanych z serii Super Mario Galaxy.

> Sparks of Hope nie patyczkuje się z dorosłymi graczami żądnymi wyzwań.

Cel naszej złoczyńczyni? Szeroko zakrojony drenaż energii Wszechświata. W obliczu takiego zagrożenia nie pozostaje nam nic innego, jak opuścić spokojny zamek księżniczki Peach i ruszyć alternatywnej rzeczywistości na ratunek.

Nowy poziom poziomów

Nasze pierwsze wolne chwile spędzamy na uczeniu się, jak działają nowe półotwarte poziomy. Już po kilku podróżach przeplatanych bitwami-samouczkami czujemy, że coś się zmieniło. Czas, który upłynął od finału Kingdom Battle, pozwolił światu gry na uzasadnione fabularnie rozrośnięcie się – **pod niemal każdym względem jest harder, better, stronger i faster względem poprzedniczki**. Królikі już nie szamocą się z koszmarami własnego autorstwa ani nie giną w zalewie bezużytecznych przedmiotów. Wykształciły własną kulturę, sztukę, wydały na świat półbogów, lokalnych władców i zbudowały... sieci kolejowe. Te równie konwencjonalne (wiecie: preria, pustynia, las itd.), co wymyślne planety poznajemy, idąc jak po sznurku, podróżując od jednej do drugiej. Po drodze pomagamy ich mieszkańcom, wyzwalając okolice z więzów darkmess.

Każda planeta to średniej wielkości otwarty świat, gdzie misje wątku głównego stanowią niemal połowę zawartości, a cała reszta to liczne aktywności poboczne. Z kamerą zawieszoną za plecami drużyny i większą swobodą ruchów ratujemy imprezy lokalnych DJ-ów,

Świat ma rozbudowane tło historyczne, które poznamy m.in. dzięki znajdźkom.

szukamy ukrytych monet za ścianami, czyścimy kórliczym kuracjuszom miejsca do odpoczynku czy naprawiamy mosty. Niektóre z tych zadań wiążą się nawet z poznaniem dodatkowych wątków fabularnych, nie zabraknie także bezlitosnego wycisku i okazji do udowodnienia swoich umiejętności po ukończeniu kampanii. **Ożywienie świata wprowadza harmonię między relaksowaniem się a wytężaniem umysłu. To najważniejsza zmiana względem Kingdom Battle i strzał w dziesiątkę.**

Taka drużyna zawojowałaby niejeden sitcom! W tle argument za dodaniem trybu fotograficznego.

Za każde z zadań otrzymujemy specjalną walutę przypisaną do konkretnej planety. Żetony wymieniać można z kolei na różne bajery: skórki do broni, wspomnienia do „encyklopedii tła fabularnego" czy tajemnicze klucze otwierające dodatkowe poziomy. To udany system, który bardzo motywuje do wymaksowania gry. Z czasem nasz przewodnik nabywa także nowych umiejętności eksploracji. I przyznam, że nie spodziewałbym się przed uruchomieniem Sparks of Hope, że skanowanie każdego zakątka plaży w poszukiwaniu ukrytych monet postawię w ścisłej czołówce najbardziej satysfakcjonujących mechanizmów Mario + Rabbids.

Znowu skrzynki? Litości

Baty należą się za niektóre zagadki środowiskowe. Niespecjalnie płynne przesuwanie kamieni oraz skrzynek (czemu są wypełnione jakimiś butelkami w jaskini? Czy twórcy sami się naśmiewają z takich pomysłów?) jak irytowało w poprzedniczce, tak drażni i tutaj. Źródło owej frustracji przypisywałbym faktowi, że zwykle **łamigłówki są proste jak budowa kórliczej przepychaczki do toalety, za to ich rozwiązywanie zajmuje wieki.** Ta pozostałość z poprzedniej odsłony boli tym bardziej, że stoi w opozycji do znacząco usprawnionej reszty – powolne rozwijanie drabiny przyciskiem po szaleńczym biegu przez zielone pola i rozbijaniu wypełnionych monetami posągów potrafi skutecznie zepsuć flow.

Żywiołowi bohaterowie

Wspominam, że „ratujemy", „pomagamy", „przechodzimy misje wątku głównego"... ale jak? Oczywiście biorąc udział w głównej części gry – **walkach turowych. Prawie każde podjęte wyzwanie prędzej czy później wiąże się z rozpoczęciem takiego starcia.**

Nadal wybieramy (zwykle) trójkę bohaterów z szerszej palety, z czego część odblokowujemy na późniejszych etapach rozgrywki. Ich specjalizacje niewiele różnią się od tych, które pamiętamy z Kingdom Battle, i wciąż każą się zastanawiać, jakim cudem Shigeru Miyamoto zaufał Ubisoftowi i dał zielone światło na umieszczenie w grze Luigiego snajpera czy Mario ładującego broń plazmową w cutscence. Nowym gościem jest tu np. wyciągnięty żywcem ze „Zmierzchu" buntowniczy kórlik Edge(*) rzucający w przeciwników zaczepnymi tekstami i mieczem-bumerangiem. Po jakimś czasie się przyzwyczaiłem, ale na początku frajdę wynikającą z absurdu sytuacji miałem przednią. **Bohaterowie są beztrosko cool, a obcowanie z nimi rozbudza w nas wewnętrznego dzieciaka.** Dobrze, że nikogo nie było w pobliżu, gdy sapałem do konsoli „Dawaj, Mario!" albo „Luigi, jak ty tego, k#$%a, nie trafiłeś?!" – narobiłbym sobie wstydu jak stąd do planety z bossem.

Zmiany wiążą się z nawiązującymi do Super Mario Galaxy sparkami. Te gwiazdkowe kórliki to nic innego jak perki przypisywane do postaci. Każda z nich może uzbroić się w dwie „iskierki", a ratujemy i zarazem zbieramy je podczas rozgrywki – czy to jako nadprogramowe nagrody, czy też „zapłatę" za ukończenie danego kawałka fabuły. Każda supermoc jest inna. Możemy zrzucać deszcz meteorów, przywołać sterowanego przez AI

Przypomnijmy sobie, jak to się zaczęło

Korzenie gry sięgają 2013 roku, kiedy w Ubisofcie zastanawiano się, jak można by połączyć te dwie marki. Po udanych rozmowach z Shigeru Miyamoto, twórcą Mario, oraz kilku latach produkcji w 2017 wypuszczono Mario + Rabbids: Kingdom Battle.

Wbrew obawom graczy pomysłodawcy dopięli swego i udowodnili, że pozornie tragiczne połączenie świata Nintendo z raymanowymi kórlikami jest nie dość, że możliwe, to jeszcze jak najbardziej grywalne. I to w całkiem nieoczekiwanej formie strategii turowej. Produkcja zebrała wysokie oceny, czego efektem jest średnia 85/100 w serwisie Metacritic.

(*) Prawdopodobnie żart związany z angielskim słowem „edgelord" oznaczającym zbuntowanego, nadmiernie wyróżniającego się nastolatka.

OKIEM OTTONA

OCENA 9

Mario + Rabbids: Sparks of Hope to zaskakująco świeży sequel oparty na tej samej koncepcji, co pierwowzór, ale niebojący się poważnych zmian. Mocno względem poprzedniczki rozwinięto zwłaszcza eksplorację, a rezygnacja z pól nadaje rozgrywce głębię.

Recenzję autorstwa Ottona znajdziesz na cdaction.pl.

Gdyby tylko w żarty wkładano tyle serca, co w te piękne concept arty!

50% szans na trafienie. Zaraz okaże się, czy szepnę „yes" do ekranu.

sojusznika czy doładować broń którymś z wybranych „żywiołów" (nie tylko ogniem czy wodą, ale też np. elektrycznością)... Nabyte w ten sposób umiejętności odnawiają się co kilka tur. Małą rewolucję wprowadziło także **kontrowersyjne usunięcie turowego przemieszczania się podczas bitew – zamiast niego biegamy swobodnie po wyznaczonym obszarze**, dopóki nie użyjemy broni (co zatrzymuje nas w miejscu).

Wycisk dla umysłu

Choć bawiłem się świetnie, początkowo nie czułem zbytniego usprawnienia względem Kingdom Battle. Przeciwnicy padali niezależnie od tego, jaką umiejętność wykorzystałem, głębsze planowanie wydawało się nie mieć sensu. Po dwóch, trzech godzinach sprintowałem przez mapy bez tchu, spowalniany jedynie czekaniem na przemieszczających się co turę przeciwników... i dopiero wtedy, jak na profesjonalnego dziennikarza przystało, postanowiłem po prostu podnieść poziom trudności ze średniego na wysoki. I wszystko stało się jasne!

Kiedy przeciwnik może pozbawić twojego bohatera połowy życia jednym strzałem, podejście do walki musi ulec zmianie. Zaczyna się liczyć każdy kopniak i ciągła rotacja bohaterów pod kątem broni oraz perków (tam czeka dużo celów skupionych w grupach, to weźmiemy Bowsera i jego bowsookę, gdzie indziej mamy szeroką mapę, więc przyda się Luigi itd.), a „widok taktyczny" aż dymi od sprawdzania, na jakie żywioły są wrażliwi nasi obecni przeciwnicy (dobrze dobrany perk potrafi zabić ich jednym strzałem). To **szachy 3D, jakich oczekiwalibyśmy od każdej przyzwoitej strategii**.

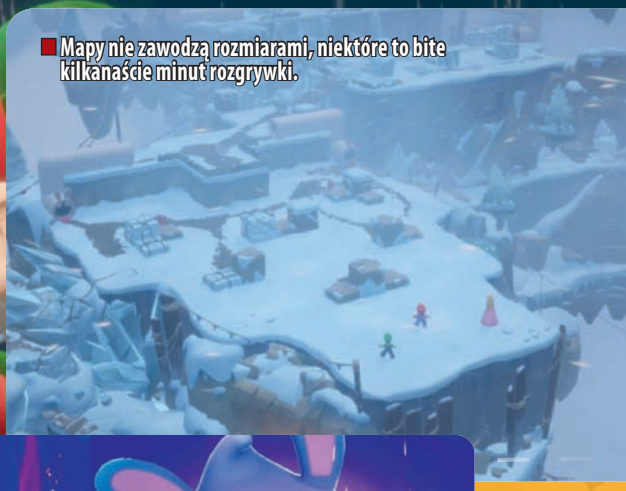
Gra umiejętnie żongluje intensywnością wyzwań; nie wiem, czy to świadoma decyzja twórców, ale przeplatanie okrutnie trudnych starć tymi łagodnymi uważam za zabieg, który nie pozwala nam się szybko znudzić. Fajnie po półgodzinnej bitwie pokonać następną planszę w kilka minut. Podobnie jak wykończyć bossa za szóstym podejściem z tylko jedną ocalałą postacią.

W przeciwieństwie do większości gier Nintendo nikt nie zamierza nam ułatwiać zarządzania finansami. Mając z tyłu głowy hojność platformówek z Mario, hulaszczo wydawałem pieniądze na leczenie mojej zgrai oraz power-upy u robota sprzedawcy. W połowie dostałem nauczkę – zostałem prawie bankrutem i biegałem po świecie w poszukiwaniu stosów monet oraz łatwiejszych losowych bitew. Sparks of Hope po prostu nie patyczkuje się z graczami żądnymi wyzwań.

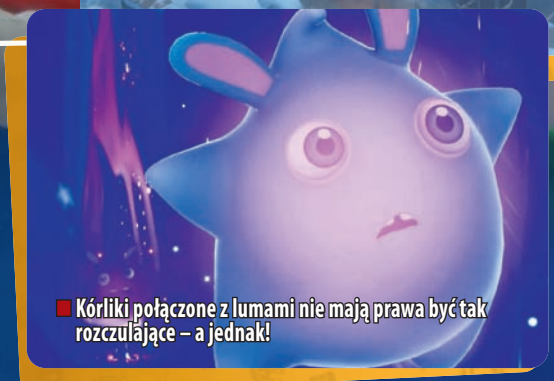
Historia dla dzieci, rozgrywka dla...?

Czy coś w tej symfonii nie gra? Jakaś wada się znajdzie. **Poziom dialogów, z którymi, jak na grę ze świata Mario, mamy często do czynienia, jest nierówny.** Rozgrywka i tło fabularne świata zostały zdecydowanie skrojone pod odrobinkę starszych odbiorców. Podobnie jak żarty, które będą niezrozumiałe dla najmłodszych dzieci... oraz w przeważającej większości nieśmieszne dla reszty.

Ich głównym źródłem jest Beep-0, robot z kórliczymi uszami prowadzący naszą drużynę przez otwarty świat. Nieoczekiwanie otrzymał on jako jedyny – poza sztuczną inteligencją statku – pełne udźwiękowienie, do tego przemawia z brytyjskim akcentem i prawie wszystko intonuje sarkastycznie lub z ogólną egzaltacją. Opowiadane przez niego nader często dowcipy brzmią, jak gdyby naprawdę generowano je sztuczną in-



Mapy nie zawodzą rozmiarami, niektóre to bite kilkanaście minut rozgrywki.



Kórliki połączone z lumami nie mają prawa być tak rozczulające – a jednak!

teligencją, i niepotrzebnie kładą nacisk na niektóre rzeczy. Bo rozumiecie, jak oglądamy historię życia lokalnego marynarza na obrazach, to trzeba siedem razy powtórzyć w jakiejś formie, że jest skąpy, bo taką za-baw-ną cechę wybrali mu twórcy. Po kilku godzinach mój palec sam wędrował w stronę opcji wyciszenia dialogów, ale jakoś dotrwałem do końca z uwagi na zdecydowanie przyjemniejszy głos AI statku. Na szczęście dzieciaki przeklikujące rozmowy nie zanudzą się na śmierć dzięki głównemu wątkowi. Lekko slapstickowe cutscenki i proste zwroty akcji sprawiają, że jest on elegancko banalny.

Jest jeszcze jeden krok wstecz w stosunku do Kingdom Battle. Twórcy odpuścili sobie kanapowy tryb kooperacyjny. Osobiście za nim nie płaczę, ponieważ dla mnie starcia wiały nudą, trochę jednak szkoda, że nie pozostawiono tej opcji.

Kórlicza historiozofia

Fani miszmaszu z Kingdom Battle mogą poczuć się trochę zawiedzeni tym, że w budowie poziomów i projektach przeciwników **nieco zanikł pierwiastek Nintendo. Jego udział został zepchnięty na dalszy plan kórliczą ekspansją.** Za to rozmach i brak umiaru ubisoftowych scenarzystów przyprawiają wręcz o lekki zawrót głowy: tutaj leniwy bóg morza strzegący jednego ze światów, tam kórlik poeta mówiący do nas wierszem, gdzie indziej kapitan kosmicznego statku oszczędzający na każdej części. Albo kórlik kolejarz z wąsikiem. Ile tu pomysłów!

Nie mogę się też nacieszyć wybraniem jako głównej inspiracji fabularnej najpiękniejszego Super Mario, czyli Galaxy. Podróże po planetach, powrót lumów, wprowadzenie kórliczej Rosaliny – to prawie tak, jakbyśmy dostali spin-off tej kochanej podserii.

Feeria kolorów

Gra wygląda naprawdę pięknie. Mogę spokojnie powiedzieć, że **wykorzystuje maksimum graficznych możliwości Switcha**. Rozmyte tła zostały zastąpione przez odległe części mapy, do których możemy bez problemu dotrzeć, a ich wyświetlanie odbywa się kosztem minimalnego spadku jakości grafiki na pierwszym planie. Twórcy jednak sprawnie maskują to za pomocą dopracowanego stylu graficznego, tekstur oraz doboru kolorów. Momentami scenki renderowane w większości na silniku gry przypominają podróż po filmie animowanym. Wadą jest zaś brak trybu fotograficznego – ileż trzeba się niekiedy nagimnastykować, aby uchwycić na ekranie jakieś piękne miejsce za naszą drużyną! Mam nadzieję, że programiści postanowią ułatwić podziwianie pracy swoich kolegów z działów artystycznych w którejś z aktualizacji.

Odwagą i pomysłowością bije większość gier z Mario z ostatnich 10 lat.

Dźwięk zaś jest w porządku. Żaden motyw nie zagra w waszych głowach po godzinach, ale to wciąż dobry podkład do nawalania we wrogów. No, czasami od zawodzenia wilków snajperów trochę bolą uszy. Na brak wykorzystania Switchowych wibracji machnę już ręką; przyzwyczaiłem się, że wszyscy producenci poza Nintendo są w tej sprawie opieszali.

Na równi z klasyką

Bez względu na wymienione wady w Mario + Rabbids: Sparks of Hope gra się świetnie. Po prostu. Trafna decyzja, by znacznie wzbogacić eksplorację, usunęła na dobre monotonię, która dopadała mnie momentami w Kingdom Battle – odkrywanie świata stało się elementem dopełniającym właściwą rozgrywkę. A pomimo pozornie poukładanego systemu tur nietrudno doświadczyć adrenaliny podczas starć. **Nie wspominając już o satysfakcji i zabawie, które płyną z rozwałki nieco ugrzecznionymi zwykle bohaterami.**

Ubisoft nie korzysta już tak chętnie z wypracowanej latami spuścizny Nintendo, ale gdy już to robi, swoją odwagą i pomysłowością przysłania większość głównych gier z Mario powstałych na przestrzeni ostatnich 10 lat. Kreatywność twórców Sparks of Hope sięga po prostu dalej niż w produkcjach poświęconych golfowi czy piłce nożnej z udziałem hydraulika. Udowadnia też, że utalentowani pracownicy potrafią zdziałać cuda, jeśli zamiast tworzyć kolejnego Asasyna, mogą pobawić się czymś nieoczywistym.

I podczas gdy unikałbym jeszcze takich wyroków przy Kingdom Battle, tutaj powiem to z przekonaniem: **Sparks of Hope można postawić w jednym rzędzie z takimi Switchowymi hitami jak Splatoony, Mario Kart 8 Deluxe czy Animal Crossing: New Horizons**. I na tym skończę – przykro mi, ostatnie bitwy w świecie plażowym same się nie rozegrają. |CDA|

Mocni przeciwnicy

Na wyższym poziomie trudności niektórzy wrogowie potrafią przyprawić o ból głowy. Taki kórliczy „wysysacz zdrowia" na wcześniejszych etapach gry jest w stanie pozbawić naszych herosów nawet połowy HP za jednym zamachem. Być może zostanie to złagodzone w nadchodzących patchach, ale w moim odczuciu ma też plusy: zmusza do naprawdę wytężonego myślenia i tworzenia w głowie listy priorytetowych celów do odstrzału.

9

+ wciągająca i dopracowana walka
+ poziomy trudności mają sens
+ długa w sam raz
+ unika powtarzalności
+ piękna
+ ciekawe tło fabularne
+ sparki są rozczulające

– robot przewodnik
– fps-y czasami spadają
– „zagadki" środowiskowe
– z rzadka wkrada się rutyna

PLATFORMY PC, PS5, XSX, NS PRODUCENT ASOBO STUDIO WERSJA PL NAPISY
AKCJA, SKRADANKA, DOBRA FABUŁA, HORROR

A PLAGUE TALE REQUIEM

Szczury zaklinał (a czasem i przeklinał): **Cursian**

Tysiące popiskujących, porośniętych zapchlonym futrem ciał. Podrygujące łyse ogony. Stosy gnijących trupów i wszechobecny strach. A do tego kwiatuszki, całuski i przytulaski.

Niektóre sceny są naprawdę makabryczne – ta to ledwie przedsmak.

Kto nie grał w pierwszą część serii, czyli A Plague Tale: Innocence, myśli zapewne, że wymienionych powyżej elementów nie da się połączyć w logiczną, przejmującą całość. Nic bardziej mylnego; doświadczeni podróżnicy po XIV-wiecznej Francji doskonale wiedzą, iż to możliwe. Przygody nastolatki opiekującej się kilkuletnim chłopcem dowiodły, że nawet w toczonych zarazą średniowiecznych miastach znajdzie się miejsce dla cieplejszych uczuć i spokojniejszych momentów. Prawdopodobnie to właśnie mieszanka silnych, skrajnych emocji sprawiła zresztą, że zaskakująco liczne grono osób zachwyciło się tak przeciętną pod względem rozgrywki produkcją, przekonując jednocześnie Ważnych Ludzi do zainwestowania w kontynuację. Całe szczęście, bo naprawdę za A Plague Tale tęskniłem.

> Makabra przeplata się tu z miłością i troską, tworząc osobliwą, ale wiarygodną mieszankę.

Spokój nigdy nie trwa tutaj wiecznie.

Nie dla nowicjuszy

O zaletach „jedynki" rozpisałem się jak najbardziej świadomie – uważam bowiem, że bez jej znajomości nie ma nawet co do Requiem siadać. Opowieści są ze sobą związane na tak wielu polach, że „świeżakowi" trudno byłoby zrozumieć, co tu się właściwie dzieje. **Gra podejmuje po prostu przerwane w Innocence wątki i nie zadaje sobie trudu ponownego przedstawiania kluczowych postaci czy relacji między nimi**, nie mówiąc już o tłumaczeniu takich podstaw jak natura szczurzej zarazy. Absolutnie mi to nie przeszkadza, bo poprzednie A Plague Tale zaliczyłem dwa razy i całkiem nieźle je pamiętam, ale jeśli wam zdążyło już coś umknąć, sugeruję, byście najpierw zafundowali sobie małą powtórkę. Nie żeby był to jakiś wielkich problem – wszak to tylko 10 godzin dobrej zabawy.

Skleroza wyleczona? Zatem czas na danie główne. Scenariusz Requiem ostatecznie spełnia pokładane w nim nadzieje, choć przez pierwszych kilka rozdziałów zdaje się zmierzać donikąd. Nie zrozumcie mnie źle – **jest bardzo emocjonująco i śledzi się to wszystko z zapartym tchem**, ale jak się człowiek przez chwilę zastanowi, zda sobie sprawę, że bohaterom brakuje wyraźnego celu i sprecyzowanego wroga, do którego pokonania by dążyli. W Innocence sprawa była jasna niemal od pierwszych minut: pojawia się zły pan rycerz i trzeba zrobić tak, by zapłacił za swoje zbrodnie. W „dwójce" Amicia szuka sposobu na uzdrowienie brata i za każdym razem gdy doczłapuje się w końcu na miejsce, odkrywa, że lekarstwo jest w innym zamku, a cały jej misterny plan ląduje tam, gdzie pewien hiszpańskojęzyczny spadochroniarz. Szczęśliwie z czasem atmosfera zaczyna się zagęszczać i znajduje się wreszcie ktoś, kogo można z czystym sumieniem nienawidzić.

Awww...

Najważniejsze jednak, że autorom udało się zachować dwoistą naturę opowieści – makabra przeplata się tutaj z miłością i troską, tworząc osobliwą, ale wiarygodną mieszankę. Godny zauważenia jest również fakt, iż dramatyczne wydarzenia z Innocence nie pozostały bez wpływu na psychikę bohaterów. Nieustanna presja, strach o własne życie

i konieczność odgrywania niemalże matczynej roli wobec brata sprawiły, że Amicia stała się agresywniejsza i odarta ze złudzeń. Hugo z kolei coraz częściej pogrąża się w depresji i nieadekwatnych do jego wieku myślach o śmierci. Mimo tego bagażu więź pomiędzy rodzeństwem pozostaje czysta i ciepła. Duet często okazuje sobie uczucia i wsparcie, a czasem nawet oddaje się beztroskiej zabawie. Gdybym wciąż miał 18 lat, zapewne przewracałbym oczami, marudząc na „łzawe pierdy" i „przesłodzone badziewie", ale że z wiekiem mięknę (albo mądrzeję – jak kto woli), uznaję to za pokrzepiające i na swój naiwny sposób piękne. Matko, przeczytawszy coś takiego, licealny ja najpewniej pucowałby już glany, żeby nakopać mojej ckliwej rzyci.

„Przytulaśne" sceny mają też szersze znaczenie, bo stanowią kontrast dla mroczniejszych momentów i pozwalają im lepiej wybrzmieć. Człowiek poddawany ciągle jednemu bodźcowi z czasem na niego obojętnieje, dlatego też pierwszy Dead Space przestał robić na mnie wrażenie mniej więcej po godzinie grania. Tutaj **dzięki zastosowanej przez twórców huśtawce emocjonalnej dotykające bohaterów okropieństwa rezonują w zasadzie do samego końca**. Nie strachem, rzecz jasna, ale raczej współczuciem i taką... bolesną refleksją nad kondycją ludzkości. Krótko mówiąc, Requiem nie jest tytułem, który odpaliłbym w towarzystwie dzieci, gdyż nie brakuje tu widoków rodem z ulubionego miejsca wycieczek niejakiego Dantego(*). Nie mówię przy tym wyłącznie o tak „banalnych" sprawach, jak stosy nie zawsze kompletnych zwłok czy widowiskowe egzekucje.

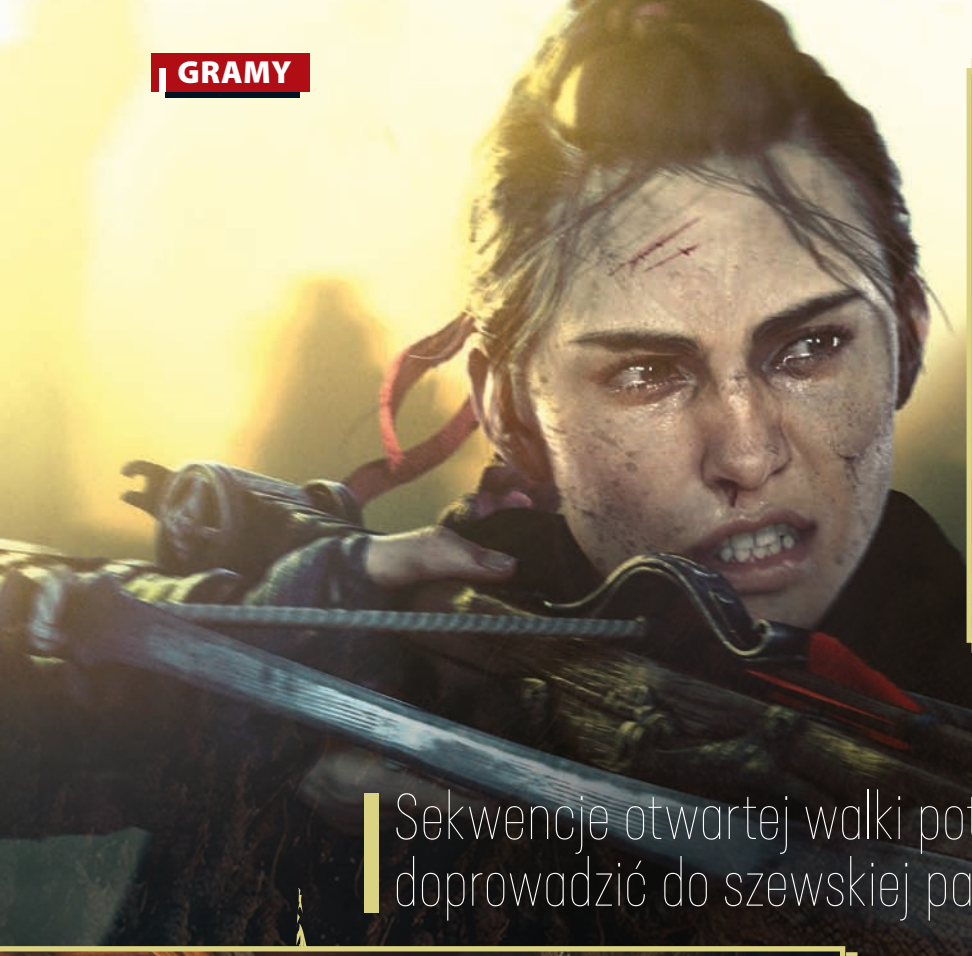
Oba oblicza gry robią niemałe wrażenie także ze względu na świetne anglojęzyczne aktorstwo głosowe – zwłaszcza w przypadku wcielającej się w Amicię Charlotte McBurney. Ponadprzeciętnie wypada zresztą całość udźwiękowienia: od podkreślających konkretne sceny „zwykłych" utworów po odbywające się tu i ówdzie koncerty muzyki średniowiecznej.

Czarne morze

Najbardziej charakterystycznym elementem A Plague Tale są rzecz jasna szczury. Jeśli twierdzicie, że w „jedynce" było ich dużo, to nie wiecie jeszcze, o czym mówicie. W Requiem zalęgły się znacznie, znacznie liczniej. **Przez ekran przelewają się istne morza czarnych, włochatych gryzoni** – momentami wyglądają jak żywa,

To morze szczurów nie należy wcale do największych.

(*) Nie, nie tego z białą grzywą i spluwami – raczej z kosą i krzyżem na piersi, jeśli już koniecznie musimy trzymać się gier.



Sekwencje otwartej walki potrafią doprowadzić do szewskiej pasji.

Alchemia ponownie ratuje bohaterom życie.

pożerająca wszystko na swojej drodze fala tsunami. Są też nieco ładniejsze niż w poprzedniczce, więc zamiast zlepku pikseli z czerwonymi oczkami faktycznie daje się dostrzec wijące się, włażące na siebie nawzajem ciałka. Nie mam pojęcia, czy istnieje jakaś „szczurofobia" (zakładam, że tak), ale cierpiący na nią powinni trzymać się od tej gry z daleka – widok armii zapchlonych skubańców, które w ciągu kilku sekund są w stanie „obrać" człowieka do kupki zakrwawionych kości, raczej nie przypadnie im do gustu. Dla weteranów to żadna nowość, ale ci z kolei powinni docenić, że zwierzaki stały się troszeczkę mądrzejsze. Wciąż potrafią zablokować się pomiędzy nieprzekraczalnymi dla nich strefami światła i podrygiwać w pocieszny sposób, jednak zdarza się to nieco rzadziej.

Paskudne futrzaki jak zwykle odgrywają główną rolę w trakcie zagadek środowiskowych. Raz na jakiś czas Amicia i Hugo muszą zatrzymać się na chwilę i wykoncypować, jak przedostać się w określone miejsce, nie dając się po drodze zeżreć. Zwykle sprowadza się to do oświetlania drogi za pomocą alchemii tudzież przesuwania pudeł, ale trafiają się też nieco bardziej złożone wyzwania. Po staremu nie jest to jednak nic, co zagotowałoby wasze mózgi i wymagało sięgania do YouTube'a.

Zabójcza nastolatka

Od ostatniej wyprawy Amicia podszkoliła się nieco w walce, przy czym wciąż daleko jej do Kratosa, więc zazwyczaj woli działać z ukrycia, rozbijając łby wystrzelonymi z procy kamieniami. W razie potrzeby potrafi też udusić cichcem pojedynczego podstawowego żołnierza, lecz wymaga to niestety czasu i wywołuje sporo hałasu, toteż lepiej traktować to jako ostatnią deskę ratunku. Sytuację zmieniają troszkę nowe gadżety, w tym choćby noże jednorazowego użytku, dzięki którym po odblokowaniu stosownego ulepszenia można szybko pozbywać się nawet ciężkozbrojnych gigantów. Recz w tym, że to dość rzadkie zabawki, więc na dobrą sprawę niewielkie to ułatwienie. **Podstawową metodą przetrwania rodzeństwa wciąż jest zatem przekradanie się za plecami wrogów**, odwracanie uwagi ciskanymi w blaszane elementy kamykami i tak dalej. Wrażenia są bardzo podobne jak w Innocence, tyle że strażnicy jakby odrobinkę zmądrzeli. To oczywiście wciąż niebotyczne imbecyle, ale przynajmniej nie potykają się o własne stopy i nie gubią przeciwniczki ukrytej za jedyną barykadą w promieniu kilku metrów.

Jeśli mimo wszystko czyta to jakiś nowicjusz i zastanawia się, czy całe to skradanie się nie jest przypadkiem drogą przez mękę ze względu na obecność dziecka, to uspokajam: **A Plague Tale nigdy nie było upierdliwą, niekończącą się misją eskortową i fakt ten się nie zmienił.** Hugo to cwany szkrab, a w dodatku gracz zazwyczaj ma bezpośrednią kontrolę nad obojgiem bohaterów jednocześnie, zatem nie trzeba obawiać się przegranej, bo „ten głupi bot znów coś schrzanił".

Uszczęśliwianie na siłę

Nie mam pojęcia, dlaczego ludzie z Asobo wciąż upierają się, by niepotrzebnie kombinować z podstawowym stylem zabawy, ale zakładam, że „gra akcji z elementami skradanki" sprzedaje się po prostu lepiej niż typowy symulator siedzenia w krzakach. Kij tam, jeśli mowa o ucieczce przed pościgiem, bo krótkie to i niespecjalnie wymagające.

Nie zabrakło rzecz jasna tradycyjnych zagadek.

Gorzej, że Requiem od czasu do czasu **wymusza też na Amicii otwartą walkę**, co w świetle napędzających grę mechanizmów jest mniej więcej tak samo sensowne, jak nasmarowanie słonia masłem w nadziei, że uda się go przepchnąć przez dziurkę od klucza. Wolnostrzelna broń i pewna ślamazarność bohaterki w połączeniu z niewielkimi lokacjami, falami wrogów i zgonem od jednego czy dwóch ciosów potrafią doprowadzić do szewskiej pasji. Innocence też fundowało podobne kwiatki, ale mam wrażenie, że mimo wszystko nie było w nim ich aż tak dużo. Dziękuję bardzo za takie urozmaicenia.

Chemia zabija

Starcia – zarówno otwarte, jak i skradankowe – ułatwia powracająca alchemia. Wszystko działa z grubsza jak przed laty, ale pewne nowości jednak się pojawiły. Po pierwsze **nie trzeba się już martwić zapasem zwykłych kamieni do procy, gdyż te nigdy się nie kończą**. Wbrew pozorom ma to marginalny wpływ na poziom trudności, bo pociski walały się przecież w Innocence niemal na każdym kroku i ich podnoszenie było jedynie formalnością. Requiem zerwało po prostu z pozorami, ograniczając zbędne klikanie, co uznaję za zaletę. Składniki na pozostałe zabawki należy już zdobywać w tradycyjny sposób. Dziwne tylko, że w ciągu kilku miesięcy, jakie minęły od wydarzeń z „jedynki", Amicia zdążyła zapomnieć wszystkie przepisy i musi uczyć się ich od nowa. Zakładam jednak, iż było to konieczne, by nie utopić nowego bądź powracającego po latach gracza w zbyt głębokim morzu możliwości i przyzwyczaić go do poszczególnych receptur stopniowo.

Rozumiem tę decyzję, bo odczynniki można wykorzystywać do różnych celów, łączyć ze sobą i używać na co najmniej trzy różne sposoby, za każdym razem uzyskując inny efekt. Jedne ustrojstwo potrafi zapalić pochodnię, inne ją zgasić, a kolejne wzmóc żar, który mocniej rozświetli okolicę. Wystrzelenie substancji z procy daje maksymalny zasięg, lecz jest głośne, zwykłe rzucenie działa odwrotnie, zaś zapakowanie mieszanki do dzbanuszka pozwala wywołać utrzymujący się przez chwilę efekt obszarowy. W rzeczywistości to znacznie mniej skomplikowane, niż się wydaje, ale spektrum możliwości okazuje się całkiem spore.

Samokształcenie

Requiem zawiera nieskomplikowany system rozwoju postaci i choć wciąż daleko mu do erpegów, został lekko rozbudowany względem poprzedniej części serii. Pierwszy z jego aspektów wygląda bardzo znajomo – po drodze zbiera się rozmaite klamoty, by przy stołach warsztatowych zamienić je później w ulepszenia dla sprzętu, w tym choćby większą pojemność toreb czy podwójny strzał z procy. Ciekawsza wydaje się druga ścieżka rozwoju, czyli **coś na kształt uproszczonych rozwiązań ze Skyrima czy Morrowinda. Zamysł jest taki, że Amicia doskonali się w tych dziedzinach, z których faktycznie korzysta.** Kto ceni sobie skrytość i dyskrecję, będzie szybciej poruszać się „w kuckach", zwolennik przemocy opanuje zdolność błyskawicznego przeładowywania procy, domorosły alchemik dowie się z kolei, jak wydajniej używać zgromadzonych materiałów.

Wszystko pięknie, problem w tym, że gra przyznaje punkty wymienionym ścieżkom wyłącznie w ściśle wyznaczonych momentach, kierując się do tego dość niejasnymi przesłankami. Zdarzało się, że otrzymywałem bonus do alchemii, choć po drodze użyłem jej tylko raz, łażąc grzecznie po krzaczorach i licząc na premię do skradania się. Prawdę rzekłszy, wolałbym mieć nad tym nieco więcej kontroli i sam decydować, w jakim kierunku rozwijać postać, ale cóż poradzić. Muszę z tym żyć. Jakoś.

Piękna ta zaraza

Płynące wartkim strumieniem pieniądze pozwoliły ekipie Asobo zaszaleć i pozbyć się cechującego Innocence specyficznego smrodku produkcji średniobudżetowej. W niepamięć odeszły koślawe animacje, martwe twarze i rozmyte tekstury otoczenia. **Requiem wygląda miejscami naprawdę ślicznie**, a efekty w rodzaju falujących łanów zboża, gęstych kłębów dymu czy unoszących się płatków kwiatów robią spore wrażenie. Na komputerze wyposażonym w RTX-a 3080, i7-12700K i 32 GB RAM-u nie uświadczyłem też większych problemów z płynnością, grając w rozdzielczości 3440 × 1440 przy ustawieniach „ultra". Niemal cały czas utrzymywałem 80-90 klatek, choć nieliczne zjazdy w okolice 50 jednak się zdarzały. Obyło się za to bez wizyt na pulpicie i innych istotnych błędów. Dodam tylko, że konsolowcy są niestety w gorszej sytuacji, bo muszą pogodzić się ze stałą blokadą na poziomie 30 fps-ów.

A Plague Tale: Requiem to pozycja obowiązkowa dla fanów „jedynki", bo oferuje w zasadzie to samo, tylko więcej, lepiej i ładniej. Sekwencje akcji potrafią co prawda zirytować, systemowi rozwoju bohaterki natomiast wiele brakuje do ideału, ale to nic w obliczu mocnej, poruszającej fabuły. No i to zakończenie – w mordę(**)! A marudy, o ile jakieś w ogóle są, niech szczury zeżrą. Kogoś muszą. |CDA|

OKIEM SIEKIERY

OCENA **8**

Asobo Studio połączyło ogień z wodą. A Plague Tale: Requiem zadowoli fanów pierwszej części, a dzięki pewnym zmianom będzie miało szansę spodobać się również tym graczom, których odrzuciła nachalna liniowość poprzedniczki.

Recenzję autorstwa Siekiery znajdziesz na cdaction.pl.

Raczej nie grałbym w to przy dzieciach.

8

+ gęsty klimat i wyśmienita fabuła
+ budzący emocje bohaterowie
+ przyjemne proporcje zagadek, skradania się i rozmów
+ znacznie dłuższa od „jedynki" (w moim przypadku ok. 17 godzin zamiast 10)
+ grafika i udźwiękowienie

– sceny otwartej walki ponownie irytują, a jest ich więcej
– wrogowie wciąż nie grzeszą inteligencją
– nowy system rozwoju mógłby być elastyczniejszy

(**) Swoją drogą sugeruję poczekać na króciutką scenkę po napisach. Można dojść... do dość ciekawych wniosków.

PLATFORMY PC, PS5, PS4, XSX, XBO PRODUCENT INFINITY WARD WERSJA PL PEŁNA
FPS, WSPÓŁCZESNOŚĆ, SIŁY SPECJALNE, SINGLE + MULTI

CALL OF DUTY® MW II MODERN WARFARE® II

CD-ACTION POLECA

Multiplayer jest wyśmienity, spędzicie w nim długie godziny.

Wrócił na współczesne pole bitwy: **Krigor**

Jak wygląda rozgrywka w Call of Duty, wiedzą chyba wszyscy. To połączenie symulacji Usaina Bolta i Rambo – biegniesz do przodu i strzelasz. Historia serii pokazuje, że raz można to zrobić lepiej, raz gorzej. W tegorocznej odsłonie Usain ma ładne buty, a John odpicowaną giwerę.

W kampanii nie zabraknie fikołków. Dosłownie.

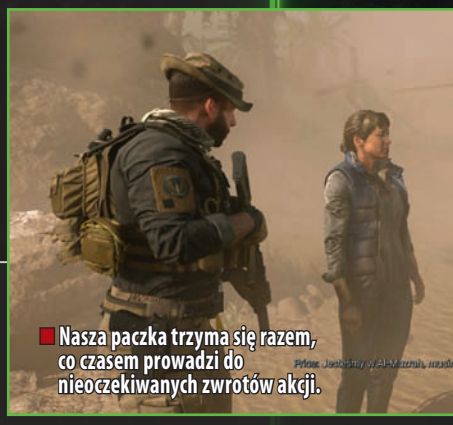
Udało im się to Modern Warfare II, co tu dużo mówić. To jednak wciąż gra z gatunku tych pasujących swą prostotą do miski z kaszą i skwarkami. Najecie się, będziecie zadowoleni, ale gwiazdki Michelin nikt za taką strawę raczej nie przyklepie. Ale już zdjęcie na Instagrama można wrzucić – bo **MWII wygląda miejscami wręcz zjawiskowo**.

Technicznie: wow i wrr

Do tej pory mogłem wymienić jeden tylko tytuł, w którym kupa kamieni zrobiła na mnie wrażenie – Battlefront II. Nowe Call of Duty wpisuje się na tę może niezbyt zaszczytną i raczej niedługą, ale za to miarodajną listę. Miarodajną, bo jeśli ktoś potrafi sprawić, by gracz zwrócił uwagę na rzecz tak zwyczajną, to i cała reszta na ogół mu wyjdzie. Przykładowo otwierający zabawę wąwóz wygląda rewelacyjnie, także woda, którą w różnych okolicznościach zobaczycie w dalszej części gry. Współtworzący MWII polski oddział Infinity Ward wykonał kawał dobrej roboty: efekty świetlne, załamywanie promieni, balistyka, symulacja fizyki płynów w czasie rzeczywistym, nawet takie detale jak ociekające ubrania naszych postaci... A to tylko niektóre godne zauważenia elementy warstwy wizualnej. Nie szczędźcie suwaków odpowiedzialnych za jakość, gra jest tego warta. Zadbano nawet o autorski sposób odwzorowania tańca cieni i np. zadymienia pomieszczeń – i choć wsparcia technologii Nvidii tu nie uświadczycie, to całość wygląda tak czy inaczej fantastycznie.

Ale jest też opakowana w sztywne ramy wyznaczające to, co gracz może – a może np. w nocnej misji stealth przejść pod latarnią bez rozbijania świecącej żarówki. **Gdy jednak powodowani jakąś fanaberią spróbujecie źródło światła utrącić, okaże się, że tego rodzaju fikołków zwyczajnie nie da się wykonać.** Pewnie za łatwo by było – prawdziwy Rambo wszak skrada się w świetle jupiterów.

Równocześnie w moim przypadku MWII było kapryśne. Tryb singlowy to wydzielona pozycja w menu wymagająca... ponownego uruchamiania całości, by móc zacząć zabawę. Wcześniej jednak gra kompiluje shadery, co – jak się okazuje – jest procesem równie karkołomnym,



Nasza paczka trzyma się razem, co czasem prowadzi do nieoczekiwanych zwrotów akcji.

jak łażenie po pijaku Orlą Percią. **Nie było sesji, żeby rzeczone shadery się nie wysypały albo żeby gra się nie zawiesiła.** Choć to raczej kwestia mojego komputera, czujcie się ostrzeżeni.

Kampania: tacy trochę „Niezniszczalni"

Przygody wspomnianego na początku Rambo, choć gdzieś tam pod warstwą strzelania i flaków kryje się historia skrzywdzonego wojną człowieka, są w istocie raczej niezbyt refleksyjnym akcyjniakiem (a szczególnie już wszystko od „dwójki" w górę). Do tej samej szuflady należałoby wrzucić Modern Warfare II. Po reboocie serii mamy więc **odmłodzoną grupę bohaterów i speców od mokrej roboty – Price, Soap i Ghost otrzymali jednak tym razem posiłki w postaci meksykańskiego agenta** i jego ludzi. Razem zaś ruszają śladem zaginionych rakiet balistycznych.

Jeśli szukacie „No Russian", to... poczekajcie, aż przelecą napisy końcowe. MWII na tle niektórych poprzednich kontrowersyjnych odsłon ani nie wydaje się grą przesadnie brutalną (choć zważcie na to, że na widok krwi i trupów jestem tak samo wrażliwy jak głaz na promienie słońca – nic nie poradzę, lata przy CoD zrobiły swoje), ani też te wszystkie fabularne zwroty akcji nie wgniatają w ziemię jak chociażby historia z pierw-

OKIEM CUBITUSSA

OCENA **8+**

Eksperymenty z przebiegiem misji w drugiej połowie gry mogą zniechęcić weteranów trzymania palca na spuście, ale warto się przemęczyć dla zupełnie kosmicznej grafiki i paru porządnie bombowych zadań. Po miałkim i nudnym Vanguardzie cykl wraca na właściwe tory. Jeśli dawno nie sprawdzaliście tej serii, premiera Call of Duty: Modern Warfare II może być do tego całkiem niezłą okazją.

Odrębne recenzje kampanii i trybu multi autorstwa Cubitussa znajdziesz na cdaction.pl.

szego Black Ops. O dziwo jednak **kampania dla samotnego gracza broni się jak diabli. Przede wszystkim różnorodnością**: mamy misję snajperską, dostajemy sporo okazji, by pomłócić z przestworzy, wspierając naszych na dole, a chyba moim ulubionym zadaniem jest... coś na wzór stareńkich Commandosów, gdzie za pośrednictwem kamer monitoringu sterujemy drugim członkiem naszego oddziału, czyszcząc w ten sposób kolejne fragmenty lokacji zupełnym cichaczem.

Udana kontynuacja MW i zarazem jedna z najlepszych odsłon serii.

Rewelacyjnie wypada również krwawy berek w wodzie, całkiem nieźle zaś dwie sekwencje w stylu „stealth MacGyver", kiedy z rupieci musimy sobie zmajstrować broń, by następnie pozbyć się uzbrojonych po zęby przeciwników. Trochę to przekombinowane, bo np. robimy bombę z du... dużej liczby różnych śmieci, znaczy się, ale przynosi sporo satysfakcji. **A pamiętacie statek w deszczu z pierwszego Modern Warfare z 2007 roku? No to tu też taki jest – tyle że zdecydowanie lepszy.** Bez dwóch zdań kampania ma swoje bardzo udane momenty, choć fabuła należy raczej do gatunku tych, których przepis na przygotowanie w książkach kucharskich Hollywoodu zaczyna się od słów: „Weź kilku twardzieli, wrzuć do shakera i wstrząśnij". Jeśli podobali wam się „Niezniszczalni", to tu pod niektórymi względami jest całkiem podobnie.

Multiplayer: z wyczuciem i bez chaosu

Jeśli chodzi o zabawę w sieci, można odsapnąć – ale tylko w sytuacji, gdy w waszych płatach potylicznych wypaliły się obrazy z nader chaotycznej poprzedniej części Call of Duty. W porównaniu do tamtego „rozdupceństwa" tu jest wręcz statecznie. Oczywiście to też kwestia perspektywy – rozgrywkę w trybie multi w MWII tak czy inaczej można nazwać **wartką, zasadniczo wymagającą za sprawą wciąż w miarę niskiego TTK i przede wszystkim przyjemną dzięki pukawkom pracującym jak marzenie**. To jedna z najlepszych odsłon serii, biorąc pod uwagę „wczuwkę" związaną z bronią.

Całość sprawia wrażenie ujmującej prostoty, za którą jednak stoi potężne wręcz zróżnicowanie wynikające nie tylko z zachowania poszczególnych egzemplarzy broni, ale i przyporządkowanych im dodatków – a tych jest jak zwykle mnóstwo. Na szczęście za sprawą nowego systemu odblokowywania całej tej „zawartości strzelającej" niektóre rozszerzenia dla oręża są wspólne dla wielu typów pukawek, a te ostatnie pozyskujemy, korzystając z drzewka porządkującego je według rodzaju komory zamkowej. Takie podejście siłą rzeczy wymusza dogłębne poznanie różnych grup uzbrojenia, które mają ten sam centralny element. Dla wielu może to być nużące, mnie jednak ten system przypasił.

Cieszy, że jeśli chodzi o tryby gry, to twórcy z jednej strony stawiają na klasykę, a z drugiej – kombinują. Mamy więc wszystko to, co sprawdzało się do tej pory, ale dodatkowo podlane osobliwymi sosami w postaci bieganiny w widoku TPP czy rzucających się w oczy – wszak to MW – „dużych" trybów, jakie zapewne przypadną do gustu fanom Battlefielda. Gdzie nie spojrzeć, zawartości jest po prostu od groma, całościowo zaś patrząc, **multi w Modern Warfare II zalicza się do jednych z najlepszych w całej tej długaśnej serii** o strzelaniu do bliźnich.

Zakupy: jeśli mieliście długą przerwę, bierzcie

Ja wiem, że kupowanie co roku Call of Duty może wydawać się niektórym bezsensowne, szczególnie że nie są to przecież tanie gry. Ale jeśli mieliście sporą przerwę, to warto o Modern Warfare II pomyśleć. Najwyraźniej znowu to właśnie ta podseria wyrasta na główny motor napędowy całej marki – choć to żadna wielka niespodzianka. Po prostu Infinity Ward „umie w shootery" i tegoroczna odsłona tylko ten fakt potwierdza. |CDA|

8+

+ bardzo przyjemna, zróżnicowana kampania
+ parę misji naprawdę zapada w pamięć
+ rewelacyjna oprawa graficzna
+ nie najgorsza historia z gatunku tych o twardzielach
+ świetny multiplayer pozbawiony poczucia chaosu
+ gunplay może być wzorem dla innych

– u mnie niestabilna
– miejscami widać, że to gra z różnymi ograniczeniami
– niektóre fragmenty misji są tak uroczo przegięte, że aż durne :)

PLATFORMA NS PRODUCENT PLATINUMGAMES WERSJA PL BRAK
SLASHER, SZALEŃSTWO

CD-ACTION POLECA

BAYONETTA

Był wiedźmą, pająkiem, żywym pociągiem i kuzynem Godzilli: **Eugeniusz Siekiera**

PlatinumGames nie zdejmuje nogi z gazu. Dokręca śrubę, do tygla sprawdzonych rozwiązań dorzuca kilka nowych i czasem dość ryzykownych pomysłów, a całość przyprawia dwa razy większą porcją szaleństwa. Właśnie na taką Bayonettę czekałem osiem długich lat.

Czy finałowa odsłona jest jednocześnie najlepszą częścią trylogii? Moim zdaniem szczyt podium wciąż okupuje „dwójka", ale kontynuacja niewiele jej ustępuje. To rozpędzony rollercoaster zamierzonego kiczu i świadomego szaleństwa, głupich dialogów i przerysowanych do granic postaci, a zarazem gra, w której te **wszystkie ciężkostrawne kretynizmy nie zdołały przysłonić tego, co najistotniejsze – obłędnie szybkich i zjawiskowo efekciarskich pojedynków**, od jakich bieleje oko, a palce młócące przyciski pada błagają o litość.

W przededniu końca świata

Jeśli wykreowałeś świat zakręcony jak słoik z babcinymi powidłami, w pewnym momencie dochodzisz do ściany. Co więc zrobić, by w kolejnej części poprzeczkę absurdu zawiesić jeszcze wyżej? To proste – w swoim kajecie z odklejonymi pomysłami na samej górze dopisujesz wersalikami „MULTIWERSUM", składnik wytrych pozwalający właściwie na wszystko, co podpowie wyobraźnia.

Choć Bayonetta z niejednego pieca chleb szamała, z tak potężnym przeciwnikiem jak w „trójce" nie miała okazji się zmierzyć. **Tym razem zagrożenie nie dotyczy wyłącznie naszego świata, ale też alternatywnych rzeczywistości**, które są po kolei atakowane przez armię homunkulusów i stojący na jej czele tajemniczy byt zwany Osobliwością. Przyjemniaczek ma ambicje większe niż Marvelowski Thanos, bo chce zetrzeć w pył wszystkich i wszystko, stawka jest więc szczególnie wysoka.

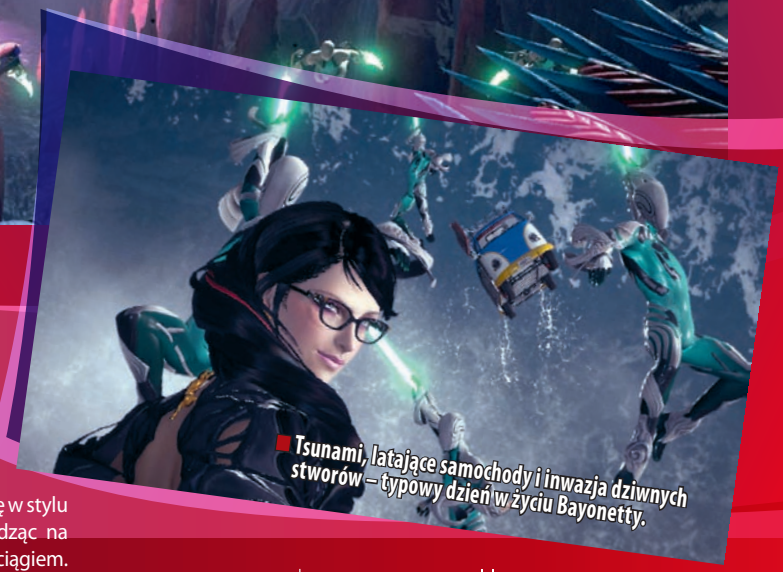
Wracają znani z poprzedniczek bohaterowie, jak gamoniowaty Enzo, uwodzicielski Luka, zmysłowa Jeanne czy Rodin „kamienna twarz" – ten ostatni wciąż prowadzi swój infernalny pub, gdzie nadmiar zebranej waluty wymienimy na rozmaite łakocie, kosmetyczne drobiazgi oraz przedmioty pomagające przebrnąć przez trudniejsze starcia. Gabinet starych znajomych uzupełnią nowe postacie, w tym kilka alternatywnych wersji Bayonetty, co jedna, to dziwaczniejsza (każda rzeczywistość ma swoją własną wiedźmę, szkoda tylko, że sumarycznie otrzymały tak mało czasu antenowego), oraz stylizowana na punkówę Viola, którą przyjdzie nam pokierować w kilku rozdziałach.

W świecie absurdu, w multiwersum obłędu

Pamiętacie otwarcie z „dwójki", gdzie spokojny spacer zamienia się nagle w szaloną walkę na skrzydłach mknących nad miastem myśliwców? Tak, przebili to. Nowa historia rozpoczyna się na ulicach Nowego Jorku klasyczną ciszą przed burzą, gdy zaś ta ostatnia dochodzi do głosu, możemy liczyć na totalny armagedon. Na ogromną metropolię naciera potężna fala tsunami, a nasza bohaterka sprzedaje kopniaki w szalonym tańcu na pokładzie wycieczkowego liniowca gładko sunącego przez kotłującą się wodę.

Zgodnie z Hitchcockową maksymą **trzęsienie ziemi jest ledwie początkiem, a absurd w Bayonetcie 3 eskaluje do nieznanych wcześniej poziomów**. Nim uda nam się dobrnąć do

Gra często zmienia zasady i eksperymentuje z formułą, np. zamieniając się w rail shootera.



Tsunami, latające samochody i inwazja dziwnych stworów – typowy dzień w życiu Bayonetty.

połowy scenariusza, będziemy ślizgać się po łamiących się jak zapałki wieżowcach, weźmiemy aktywny udział w scenie będącej hołdem dla kaiju eiga, uprawiając zapasy w rozmiarze XXXL z monstrum podobnym do Godzilli, oraz zaliczymy obłędnie pokręconą sekwencję w stylu klasycznego celowniczka, pędząc na złamanie karku latającym pociągiem. A i to nie wszystko.

Każdy rozdział przynosi coś nowego, a PlatinumGames dwoi się i troi, by tę spiralę szaleństwa nakręcać coraz bardziej. I zasadniczo zupełnie mi to nie przeszkadza, bo to przecież wizytówka gier spod szyldu Bayonetty. Problem widzę gdzie indziej. **Fabuła „trójki" broni się jedynie jako suma luźno powiązanych wątków i scenerii, które wytłumaczono i spięto klamrą wielo-świata.** Na mój gust to jednak trochę za mało, jakby twórcy bali się spuścić swój talent scenopisarski ze smyczy i miast rozbudować narrację, skupili się na realizowaniu kolejnych odklejonych pomysłów. Byle było przesadnie głupio, zabawnie i abstrakcyjnie, to o historię nikt nie zapyta. Otóż ja pytam – nie o sens, bo na niego nie czekałem, ale na ciekawsze wykorzystanie motywu multiwersum już tak.

Pora na oklep

Oczywiście nowa Bayonetta nie fabułą stoi, lecz mięsistymi i dynamicznymi starciami, a bohaterka odstawia takie balety, że grawitacja rumieni się ze wstydu i bierze wolne. System walki od samego początku stanowił wizytówkę serii i jej najmocniejszą stronę, więc nie było potrzeby tworzyć go od zera. Nie znaczy to jednak, że dostaliśmy kontynuację jak spod sztancy – odcinającą kupony i małpującą rozwiązania poprzedniczek. PlatinumGames sporo się nagimnastykowało, by fani cyklu z jednej strony od razu poczuli się jak w domu, a z drugiej na każdym kroku zachwycali się nowościami i idącym za wprowadzonymi zmianami większym rozmachem.

> Rozpędzony rollercoaster zamierzonego kiczu i świadomego szaleństwa.

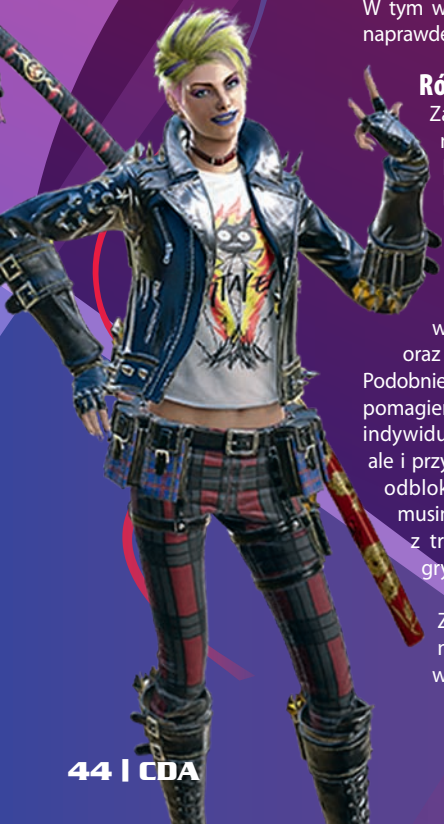
Podstawą systemu nadal pozostają trzy rodzaje ataków (uderzenia, kopniaki i strzały) oraz uniki wyzwalające Witch Time, czyli spowolnienie czasu pozwalające zadać dotkliwsze obrażenia. Poza zmienionym interfejsem i drobnym przemeblowaniem sterowania pierwszą istotną nowością są potężne demony, które możemy przywoływać w trakcie walki, a nie jak poprzednio jedynie w finale, co odpalało efekciarską, lecz całkowicie wyreżyserowaną animację. Tych specyficznych finisherów też nie zabrakło, ale oprócz tego można posłużyć się gargantuicznym pomocnikiem również w środku starcia, przejmując nad nim kontrolę i wymierzając prawdziwie miażdżące ciosy.

W trakcie tych wizyt Bayonetta wciąż jest obecna na placu boju, co więcej, okazuje się wtedy szczególnie podatna na bęcki, a gdy obrywa po głowie, znika przyzwane monstrum.

Przyzywanie demonów wywindowało skalę batalii na nieznane wcześniej poziomy.

Grawitacja rumieni się ze wstydu i bierze wolne.

Przy kontrolowaniu tego wszystkiego przydałoby się trzecie oko i szósty zmysł, zwłaszcza że jatka robi się nieczytelna od totalnego przeładowania efektami. Pierwszy przywołaniec to Gomorrah będący połączeniem smoka i Godzilli, niedługo później pojawia się humanoidalna Madama Butterfly, a to dopiero początek. Im dalej, tym więcej szaleństwa. Ognisty pająk, żaba ustrojona w świecidełka niczym choinka czy może morderczy latający pociąg? W tym worku absurdów znalazło się naprawdę wszystko. I jeszcze trochę.



Róg obfitości

Zadbano przy okazji o równie szeroki wachlarz broni, którą pozyskujemy w miarę postępów. Kultowe pistolety szybko można zastąpić innymi równie skutecznymi zabawkami. Każdy egzemplarz zapewnia zróżnicowaną pulę uderzeń i strzałów oraz odrębne drzewko rozwoju. Podobnie wygląda to z demonicznymi pomagierami – dysponują nie tylko indywidualnym garniturem ataków, ale i przypisanymi im skillami. Chcąc odblokować jakieś umiejętności, musimy poświęcić punkty jednej z trzech zbieranych w trakcie gry walut.

Z każdym egzemplarzem broni połączony jest jakiś demon, więc wybranie określonej splu-wy pozwala bohaterce przybrać formę związanego z nią przywołańca. Nawet jeśli na papierze brzmi to skomplikowanie, uwierzcie na słowo – w praniu okazuje się bardzo intuicyjne. Po co jednak te transmutacje? Przydają się w eksploracji, pomagając dotrzeć w nieoczywiste bądź trudno dostępne miejsca. Przykładowo zmieniwszy się w ognistego pająka, Bayonetta może hasać po ścianach, bujać się na linie niczym Spider-Man, a nawet wesoło tuptać po lawie, bo w tej postaci niestraszne jej wysokie temperatury.

Od przybytku głowa nie boli

Dodatkowy koloryt wnosi wspomniana wcześniej Viola, młoda początkująca wiedźma pochodząca z innej rzeczywistości. To nowa grywalna bohaterka; w boju niezwykle skuteczna, choć walczy się nią nieco inaczej niż Bayonettą. Jej podstawową bronią jest katana, którą wywija z niezwykłą wprawą. Z kolei atakując z dystansu, używa rzutek. To postać stworzona do walki w zwarciu, miast uników preferująca parowanie ciosów (z kontrami powiązana jest aktywacja Witch Time'u). Viola również dysponuje swoim osobistym przywołańcem – ma na usługach demona o imieniu Cheshire przypominającego olbrzymiego kota, co stanowi oczywiście nawiązanie do „Alicji w Krainie Czarów".

Viola to ciekawa alternatywa, choć przypadło jej w udziale ledwie kilka rozdziałów. Podobnie jak znanej z poprzednich odsłon Jeanne, której przydzielono dodatkowe „side chapters" (niby są poboczne, a tak naprawdę obowiązkowe – musimy je zaliczyć, by pchnąć scenariusz dalej). Rzeczone etapy okazują się kolejną odważną nowością, bo całkowicie rezygnują z przyjętej formuły slashera, celując w klimaty szpiegowskiej skradanki. To coś na wzór trylogii Assassin's Creed Chronicles; infiltrujemy tajne laboratoria, poruszając się na planie 2D niczym w klasycznej platformówce. Kluczem do sukcesu są ataki z zaskoczenia i korzystanie z licznych schowków bądź alternatywnych przejść w postaci szybów wentylacyjnych. Miłe urozmaicenie! Nie obraziłbym się na pełnoprawnego spin-offa zrobionego w tym stylu.

Braki w szaleństwie

Wprowadzeniem multiwersum twórcy otworzyli sobie furtkę do obsadowych fikołków i karkołomnych fabularnych twistów. Jak się rzekło, historia nie jest tak pokręcona i nieprawdopodobna, jak

Tak, ślizgamy się wielkim demonem po walących się drapaczach chmur, a o co chodzi?

„Nie no, za tyle to nie". U Rodina znów zrobimy zakupy.

mogłaby być, a na jej tle jeszcze bardziej zawodzą same miejscówki. To **kolaż boleśnie ograny scenerii na każdym kroku zdradzających ograniczenia techniczne platformy**. W jednej chwili ganiamy wśród wieżowców w centrum Tokio, by za moment wylądować na starożytnych murach obronnych. Pojawiają się przestrzenie zbyt puste (etap pustynny w Kairze), zwyczajnie nudne (świątynia w Gizie miejscami wyglądająca gorzej niż pierwszy Serious Sam z 2001 roku) bądź takie z potencjałem, którego nawet nie próbowano wykorzystać (lokacje przejściowe, do których trafiamy, wędrując między światami).

Zabrakło mi w tym twórczego szaleństwa. Etapy są co prawda rozleglejsze i otwarte na eksplorację, ale nie zachęcają do pieszych wędrówek, a nierzadko stawiają nam przed nosem niewidzialne ściany bądź inne sztuczne ograniczenia. Niemniej jeśli będziemy gnać przed siebie, kierując się wyłącznie wskaźnikiem kompasu, może nam umknąć wiele opcjonalnych potyczek i fantów do zebrania. Dzięki mapom o bardziej otwartym charakterze znalazła się tu cała masa zakamarków, w których udało się upchnąć sporo dodatkowych wyzwań środowiskowych, specjalnych starć arenowych z nagrodami i rozmaitych znajdziek. Dotarcie do części z nich nie jest wcale takie oczywiste, ponadto kilka fragmentów typowo platformowych potrafi napsuć krwi, ale nie zapominajmy, że to jedynie opcjonalne przerwy na złapanie oddechu i tak należy je traktować.

Wyciśnięty do ostatniej kropli

Pamiętałem karkołomne sekwencje, których byliśmy świadkami w drugiej odsłonie, przez co miałem spore obawy, czy przy ograniczeniach sprzętowych Switcha twórcy zdołają przeskoczyć zawieszoną na bardzo wysokim poziomie poprzeczkę. Patrząc całościowo, Bayonetta 3 wygląda świetnie, gdy jednak weźmiemy pod lupę konkretne elementy, wychodzą na wierzch liczne uproszczenia. I tak, w kontrze do kiepskich tekstur otoczenia i hermetycznych lokacji stoją szczegółowe modele postaci, które dodatkowo są obłędnie animowane.

Najlepsze wizualne fajerwerki odpalają się podczas starć, więc to właśnie na placu boju grafika rozwija skrzydła. Na ołtarzu niesamowitej płynności animacji (60 klatek przez większą część kampanii) trzeba było złożyć ofiary w postaci rozdzielczości i jakości tekstur, ale to kompromis wydający się oczywistym i cena, którą w przypadku dynamicznego slashera zawsze warto zapłacić. W trakcie standardowej młócki na ekranie dzieje się tyle, że momentami trudno nadążyć za akcją i uwierzyć, że przestarzałe bebechy Switcha generują to wszystko w czasie rzeczywistym. **To optymalizacyjny majstersztyk, choć nie czarujmy się – taki tytuł zasługiwał na więcej, a niestety możliwości konsoli w wielu miejscach wiązały twórcom ręce.**

Takich gier już nie ma

Bayonetta 3 jest trochę z innej epoki. Wiecie, to produkt z czasów, w których nachalne seksualizowanie bohaterki nikogo nie gorszyło, a zarazem gra, której wiele dziwactw i fabularnych luk uchodzi płazem, bo najważniejsza jest radocha płynąca z zabawy. I nade wszystko to tytuł wypełniony zawartością po same brzegi. W każdej sekundzie czujesz, że twórcy nie kombinowali, jak pociąć swe dzieło, by część treści sprzedać po czasie za dodatkowy grosz. Kupujesz grę singlową i możesz śmiało założyć, że w dniu premiery znajdziesz w niej wszystko, co docelowo miało w niej wylądować. Oczywiście nie jest to tytuł, który trafi do każdego, bo też **nie każdy przełknie prezentowany tu poziom abstrakcji i fabularnego odklejenia**, nie wszystkim siądzie frenetycznie szybkie tempo rozgrywki i dominujący na ekranie rozgardiasz.

W zasadzie do samego końca „trójka" była wielką niewiadomą. Genialne poprzedniczki wywindowały nasze oczekiwania na abstrakcyjne poziomy, a cisza informacyjna poprzedzająca okres premiery nie napawała przesadnym optymizmem. I choć w najnowszej produkcji PlatinumGames nie wszystkie nuty wybrzmiały równie czysto, w swej kategorii wagowej Bayonetta ponownie zawstydza konkurencję, sprawiając, że nawet harce Dantego w Devil May Cry 5 wyglądają niczym smutna partia szachów rozgrywana przez emerytów po wylewie. Oczywiście celowo to wyolbrzymiam, ale musicie mi wybaczyć – wszak gruby przesadyzm jest wpisany w DNA Bayonetty. Ja z kolei nie mam wątpliwości, że Switch otrzymał na wyłączność jeden z najlepszych slasherów w historii. |CDA|

OKIEM OTTONA

OCENA **9**

Bayonetta 3 okazuje się zaskakująco świeża dzięki dodatkowej bohaterce, misjom skradankowym i możliwości przyzywania demonów wzbogacającej system walki. Choć zmiany należy pochwalić, nie umknęło mojej uwadze, że nowe elementy zostały dopracowane nieco gorzej od znanych już mechanizmów.

Recenzję autorstwa Ottona znajdziesz na cdaction.pl.

8+

+ humor, dialogi, styl – Bayonetta w świetnej formie...
+ ...a Viola niewiele jej ustępuje
+ system walki dopieszczony do granic
+ przytłaczająca liczba ciosów, kombinacji, broni – wszystkiego
+ dopracowane animacje i płynność rozgrywki
+ singiel, do którego chce się wracać
+ etapy 2D to miła odskocznia

– nudne, szablonowe i zachowawcze miejscówki
– nierówna oprawa
– niewykorzystany fabularny potencjał multiwersum
– nie każdy zdoła przełknąć taki poziom absurdu

PLATFORMY PC, PS5, PS4, XSX, XBO, NS PRODUCENT GEARBOX STUDIO QUÉBEC WERSJA PL BRAK
PRZYGODOWA, NUDA, MARNE ŻARTY

NEW TALES FROM THE BORDERLANDS

Trójka nudnych bohaterów i robot, który powinien był grać pierwsze skrzypce.

Tresował skagi: **DaeL**

Nareszcie gra, która zjednoczy miłośników Borderlands oraz zagorzałych przeciwników tej serii we wszystkich jej odsłonach. Połączy ich bowiem przekonanie, że New Tales from the Borderlands to produkcja niewarta uwagi.

Mój stosunek do kosmicznego westernu pełnego psycholi i złowrogich korporacji był jak dotąd ambiwalentny. Choć podobał mi się świat przedstawiony, to w każdego kolejnego FPS-a z serii grałem coraz mniej, uznając, że looter shooter Gearboksu zabiera mi zbyt dużo czasu, a do tego oferuje w zamian umiarkowanie dobrą zabawę. Kiedy więc w 2015 roku Telltale przygotowało przygodówkę z akcją osadzoną na Pandorze, sięgnąłem po nią bez wahania. I nie żałuję, nawet jeśli pierwsze Tales from the Borderlands nie było tytułem na miarę The Walking Dead czy The Wolf Among Us. Gra była naprawdę niezła, choć coś mi w niej nie podpasowało do końca, być może humor, przez który całość traciła dramatyzm i napięcie charakterystyczne dla poprzednich tytułów Telltale.

> Po zagraniu w New Tales from the Borderlands nikomu nie będzie do śmiechu.

Upadek z orbity

Powinienem teraz wysłać jakiś list z przeprosinami do twórców poprzedniej części, bo to, czego dokonał Gearbox, przejąwszy prace nad kontynuacją, to prawdziwa tragedia. I nie chodzi mi nawet o przedstawiany często argument, że New Tales from the Borderlands ma „niską zawartość gry w grze". Już w tytułach Telltale różnie to z interaktywnością bywało, a wbrew zapewnieniom, że każda konwersacja i każdy wybór mają znaczenie, to ani zbyt wiele roboty, ani myślenia w tych przygodówkach na nas nie czekało. Wprawdzie NTftB bije pod tym względem prawdziwe rekordy, czasami zapominając zupełnie, że powinno być grą wideo, a nie filmem animowanym, ale – tak jak wspomniałem – jestem w stanie jakoś to przeboleć i zakładam, że większość fanów formuły produkcji Telltale też by to zrobiła.

Komediowej grze opowiadającej o szalonych przygodach ciekawych postaci **nie można wybaczyć tylko trzech rzeczy: braku humoru, drętwego scenariusza i nudnych bohaterów**. Jeśli spodziewaliście się, że New Tales from the Borderlands będzie kontynuować niedokończoną historię wyrazistych i zabawnych (nawet jeśli chwilami wnerwiających) protagonistów poprzedniej gry – korporacyjnego szczura Rhysa i aroganckiej szulerki Fiony – to muszę wyprowadzić was z błędu.

Najnudniejsza trójka Pogranicza

Zamiast tego w nowej grze pokierujemy losami Anu, pracującej dla Atlasa znerwicowanej wynalazczyni, jej brata Octavia, złodziejaszka / początkującego przedsiębiorcy, oraz Fran, poruszającej się na latającym wózku właścicielki punktu z mrożonym jogurtem. Jeśli cokolwiek w opisie tych postaci wydaje się wam intrygujące, to natychmiast się otrząśnijcie, bo chyba was niechcący zmyliłem. **Otóż bohaterowie New Tales from the Borderlands mają swoje idiosynkrazje, ale nie odznaczają się prawdziwymi osobowościami.** Wyjąwszy ostatni akt opowieści, trudno nawet powiedzieć, aby przechodzili jakieś przemiany. A jeśli odsłaniają swoje słabości lub wyrażają pragnienia, to jest to albo prozaiczne, albo uczynione wyłącznie na użytek spuentowania dowcipu. Zresztą najczęściej niezbyt śmiesznego – ale do tego jeszcze wrócimy.

Nie bardzo można też stwierdzić, że bohaterów porwał wir szalonej przygody. Pierwsze 30 minut rozgrywki było nudniejsze od tutoriali w innych produkcjach. Siedziałem więc przed monitorem zupełnie jak Bolec z filmu „Chłopaki nie płaczą" oglądający „Śmierć w Wenecji". Ale że „zaraz się rozkręci", próbowałem przekonać sam siebie. Wstępne zawiązanie akcji, gdy scenarzystka przynajmniej zarysowała niebezpieczeństwo czyhające na Anu, Octavia i Fran, nastąpiło po jakichś dwóch godzinach tej 10-godzinnej opowieści. Daję słowo, gdyby New Tales from the Borderlands sprzedawano w odcinkach, to nikt nie sięgnąłby po drugi.

OKIEM CURSIANA

OCENA **4+**

New Tales from the Borderlands imponuje grafiką i cieszy wieloma opcjami dotyczącymi QTE, w tym możliwością całkowitego ich wyłączenia. Szkoda tylko, że nie odziedziczyło po „jedynce" ujmującego scenariusza i przez większość czasu żenuje infantylnym humorem zawstydzającym nawet najnowsze Saints Row.

Recenzję autorstwa Cursiana znajdziesz na cdaction.pl.

Kabaret

Ale powolne tempo czy niezbyt interesujący bohaterowie to tylko połowa problemów przygodówki Gearboksu. Bo **na temat humoru w grze powiedzieć można tylko jedno: nikomu tu nie będzie do śmiechu**. Kto przez ostatnie 15 lat śledzi polską scenę kabaretową, ten wie, o czym mówię. W całym New Tales from the Borderlands poprawne „lądowanie" zalicza może pięć-sześć żartów. Nie byłoby to złym wynikiem, gdyby nie fakt, że podejść czy może raczej rozpaczliwych prób zaserwowania nam dowcipu znalazłaby się tutaj pewnie setka. No bo czego się tu nie imano: dostaliśmy i humor sytuacyjny, i satyrę polityczną, slapstick, a nawet parę wulgarnych żartów z podtekstem seksualnym. Tylko że prawie wszystko zawiodło. A zaręczam, iż nie ma nic równie żenującego, jak trwający minutę albo dwie dialog, który nie wnosząc niczego do fabuły ani nie mówiąc nic na temat bohaterów, zmierza nieuchronnie w stronę puenty... finalnie kompletnie nieśmiesznej.

Tylko jedna z postaci drugoplanowych – L0U13, robot zabójca wyraźnie wzorowany na HK-47 z Knights of the Old Republic – potrafi w miarę regularnie wywoływać, jeśli nie śmiech, to przynajmniej uśmieszek. Choć nie wiem, czy można chwalić twórców New Tales from the Borderlands za to, że potrafili skopiować konstrukcję kilku zabawnych dialogów z KotOR-a.

Łyżka miodu w beczce dziegciu

Jeśli jednak mamy mówić o nieco naciąganych plusach gry studia z Quebecu, to dla porządku wymieńmy kilka autentycznych jej zalet. No bo dla przykładu oprawa graficzna jest dość urokliwa – to po prostu styl, do którego przyzwyczaiło nas Borderlands, trudno tu coś popsuć. Nie mogę też zarzucić niczego voice actingowi – chociaż już sama reżyseria trochę kuleje, ponieważ w części konwersacji odnajdziemy zbyt długie i nienaturalne pauzy. Sekwencje muzyczne stanowiące swego rodzaju teledyski streszczające nam wydarzenia po przeskokach czasowych zostały zrealizowane poprawnie. Ba! Wydaje mi się, że to chyba najciekawszy wizualnie aspekt tej produkcji... lecz jeśli pamięć mnie nie zawodzi, to w poprzedniej części te „podsumowania" były bardziej zajmujące i mówiły więcej o relacjach bohaterów.

No i oczywiście pozostaje kwestia QTE. Można byłoby się zżymać, że większa część naszych interakcji ze światem gry sprowadza się do wciskania w odpowiednim momencie konkretnego guzika. Ale ja nie będę małostkowy i wspomnę, że New Tales from the Borderlands **oferuje możliwość wyłączenia QTE**, a domyślnie wprawdzie każe nam klepać w pada czy klawiaturę, ale informuje z wyprzedzeniem, jaki rodzaj przycisku (kierunkowy lub akcji) należy za moment wdusić, co stanowi pewne udogodnienie.

Litościwie można byłoby również wspomnieć, że ostatni akt opowieści nabiera nieco tempa i podbija trochę stawkę... Choć i tak nie pokazuje niczego, czego nie zrobiłaby o wiele lepiej poprzednia część. Dlatego też nie polecam kontynuacji. Nie jest straszliwie słaba, nie sprawi, że wybuchnie wam komputer albo konsola, nie zainstaluje wam wirusa ani nie obrazi waszej godności jako istot ludzkich. Ale zmarnuje wasz czas. |CDA|

4

+ ładnie wygląda
+ ciekawie rozwiązany problem QTE
+ L0U13

− nuda
− żenujące, nietrafione żarty
− nieciekawi bohaterowie

PLATFORMY PC, XSX, XBO PRODUCENT OBSIDIAN ENTERTAINMENT WERSJA PL Nnapisy
PRZYGODOWA, HISTORIA, KRYMINAŁ

CD-ACTION POLECA

PENTIMENT

Pisze niestarannie, bo czasu mało: **Ranafe**

Chciałabym, by przyszłe pokolenie weszło w świat gier z takimi tytułami jak Pentiment.

Droga córeczko, wiem, że rodzicom nigdy nie brakuje dobrych rad. Tym razem nie chcę wygłaszać wykładu na temat tego, jak trzeba żyć. Oddam za to w Twoje ręce historię, którą możesz sama kształtować. Gdyby Pentiment był książką, utraciłby wiele ze swej mocy. To bowiem przede wszystkim opowieść o tym, że za decyzje, jakie podejmujemy, musimy płacić – i najlepiej przekonać się można o tym dzięki grze umożliwiającej dokonywanie różnych wyborów.

Proste, a piękne

Pentiment przypomina ilustracje z podręcznika do historii. Postacie na nich zawsze wydają się bardzo poważne, nie uśmiechają się, czasami płaczą (jeśli to święci), ciężko pracują albo cierpią (to też święci). **Animacje są proste, a przejście między poszczególnymi lokacjami przypomina przewracanie kart wielkiej księgi.** Ma to sens, bo akcja gry toczy się w XVI wieku, w bawarskim miasteczku Tassing i okolicznym klasztorze Kiersau. Książki tak wtedy wyglądały, córeczko.

Na samym wstępie widzisz stronicę upstrzoną pismem i Twoją pierwszą akcją jest zmazanie owego tekstu. To symboliczny początek. Od teraz Ty jesteś panią tej opowieści.

Wcielisz się w Andreasa Malera, iluminatora pracującego w klasztornym skryptorium. Będziesz mogła określić rodzaj wykształcenia, jakie zdobył, oraz jego silne strony, co pozwoli Ci pokierować niektóre rozmowy w pożądanym kierunku. Okaże się to bardzo przydatne, bo **w ciągu zaledwie kilku dni Andreas podejmie decyzje, które wpłyną na losy całych pokoleń Tassing**. Pewnie się teraz zastanawiasz, jakim cudem w tak krótkim czasie jeden człowiek dokona aż tyle? Otóż, jako osoba z zewnątrz, nasz bohater dostanie zadanie odkrycia, kto stoi za tajemniczym morderstwem. W trakcie śledztwa polegającego na prowadzeniu wielu, naprawdę wielu konwersacji i rozwiązaniu kilku niezbyt trudnych zagadek, natrafi on na liczne głęboko zakopane sekrety, w tym na takie, o których wolałby nigdy nie wiedzieć.

Mimo najszczerszych chęci, by postąpić jak najlepiej i najbardziej sprawiedliwie, **Andreasowi nie uda się zadowolić wszystkich**. Najboleśniej przekona się o tym w drugim rozdziale, w którym odwiedzi Tassing po latach. To będzie prawdziwa podróż do przyszłości, a to, jak potoczą się losy pewnych osób, wielokrotnie Cię, moja droga, zaskoczy. Ale bohater trzeciego rozdziału pociągnie historię jeszcze dalej – jednak jego tożsamość niech pozostanie moją tajemnicą!

Charakter pisma

W grze tej będziesz słyszeć różne dźwięki otoczenia, np. popiskiwanie myszy czy odgłosy codziennej krzątaniny, a czasami jakieś wydarzenie zilustruje średniowieczna muzyka w wykonaniu brooklyńskiego zespołu

Scenki z codziennego życia tworzą swojski klimat średniowiecznej wsi.

W każdej chwili można sięgnąć do przypisów.

Dostępność

Obsidianowi zależało na tym, by Pentiment był maksymalnie przyjazny graczom oraz by każdy, bez względu na przyswojoną wiedzę ogólną i umiejętności, mógł się nim cieszyć. Josh Sawyer chciał też, aby po jego tytuł sięgnęły osoby, które do tej pory nie interesowały się zbytnio grami wideo. Stąd zagadki, na jakie się trafia, okazują się raczej proste – ich główne zadanie to budowanie klimatu, a nie wywoływanie frustracji (o czym Sawyer szerzej opowiedział w wywiadzie w CDA 04/2022). Pentiment został przetłumaczony na siedem języków, w tym polski.

Jeżeli średniowieczne fonty wydadzą się komuś nieczytelne, w każdej chwili można zmienić styl pisma na uproszczony, a rozmiar liter powiększyć. W ustawieniach znajduje się również opcja wyłączenia efektu błysków światła, z myślą o osobach niedosłyszących zaimplementowano zaś asystenta głosowego (jego szybkość czytania i głośność także da się modyfikować). Samo sterowanie w Pentimencie jest proste, a nawigacja odbywa się za pomocą pada albo myszki i/lub klawiatury.

Alkemie. Ale nigdy nie usłyszysz żadnej z postaci. Zamiast tego czeka Cię, córeczko, około 18 godzin czytania dialogów zapisanych kilkoma typami pisma. Graficznie przypominać to będzie komiks. Zorientujesz się, że **konwersacjom towarzyszy odgłos skrobania piórem po papierze, a po jakimś czasie nauczysz się interpretować dzięki temu dźwiękowi emocje i nastawienie rozmówców**.

Oto i polski akcent.

Najprostszy krój pisma odpowiada chłopom, im też najczęściej zdarza się walnąć literówkę – co zresztą szybko poprawią, ścierając nieprawidłowy znak. Krój nieco bardziej wymyślny charakteryzuje skrybów i osoby

To wybitna opowieść o kolektywnym przeżywaniu traumy i radzeniu sobie z przeszłością.

wykształcone. Prawdziwym wyzwaniem są za to duchowni posługujący się stylem monastycznym. Jest on wykwintny, ale niezbyt czytelny. Jeśli uznasz to za dużą przeszkodę w lekturze, możesz w ustawieniach zmienić pismo na prostsze (patrz: ramka „Dostępność"). Jako że w XVI wieku w Europie znano już technikę druku, kilka osób będzie posługiwać się czcionką drukarską. To genialny w swej prostocie sposób na ukazanie różnych warstw społecznych i poziomu wykształcenia postaci – czuję, że Ci się spodoba!

Ta oszczędność wyrazu, w połączeniu z uproszczonymi ilustracjami, może wydawać się minusem gry, ale uwierz mi, kochanie, tym mocniej odczujesz dramatyzm niektórych scen. Najwięcej bowiem dzieje się tam, gdzie działa nasza wyobraźnia, w pustej przestrzeni między wierszami i w miejscu niezadanego pytania. **Pentiment ma wielką siłę oddziaływania właśnie dzięki temu, jak brzmi i jak wygląda.**

Lekcja historii

To pod wieloma względami pouczający tytuł, przy czym przekazuje on wiedzę w sposób bardzo atrakcyjny i wyjątkowo przystępny (patrz: ramka „Wirtualna encyklopedia"). Przekonasz się, jak w erze przed telefonami i internetem działał wewnętrzny obieg informacji w małych społecznościach. Weźmiesz udział w kilku spotkaniach kobiet, podczas których będą się one dzielić plotkami z życia mieszkańców, oceniać je i szukać powodów wszelkich odstępstw od normy. Ważnym elementem każdego dnia okaże się obiad w porze seksty (kolejna ciekawostka, o której dowiesz się z gry, to dawny podział dnia). Ponieważ Andreas jest przybyszem, różne rodziny nieraz zaproszą go do wspólnego stołu. To będzie **prawdziwa lekcja późnośredniowiecznych zwyczajów**. Wybór potraw wskaże na zamożność gospodarzy, a rodzaj poruszanych »

tematów wiele powie o ich poglądach i wzajemnych relacjach.

Przy innych okazjach nauczysz się, jak wyrabiać wełnę, posłuchasz też wykładów o lokalnych legendach, z których wynika, że trudno orzec, czy bliższy ludziom jest św. Maurycy, czy może Perchta i Dziki Gon. Granice się zacierają i nie zawsze wiadomo, kto jest świętym, a kto pogańską istotą (wszak sama nazwa Tassing pochodzi od imienia nimfy Tassii). W tamtych czasach wiara w dawnych bogów była równie silna, co przywiązanie do kościelnych ceremonii. Kapłani wprawdzie burzyli się przeciwko „pogańskim rytuałom", ale zwykli ludzie zawsze mieli skłonność do eklektyzmu i bez skrępowania łączyli obie sfery duchowości.

Czasami wypłyniesz na głębsze wody filozoficznych dysput i pożałujesz, że gry takie jak Pentiment nie weszły do kanonu lektur szkolnych. W rozmowach przewijać się będą wątki buntów chłopskich czy „herezji" w rodzaju odrzucenia Eucharystii przez Wycliffe'a i Husa. Mimo że tezy Marcina Lutra to coś, o czym niektórzy woleliby nie wspominać w obecności księdza, nie powstrzyma ich to przed dyskusją z Tobą. Wspaniale będzie też porozmawiać z pewną bardzo oświeconą zakonnicą, która uwielbia czytać księgi – zwłaszcza że dialogi są doskonale napisane, świetnie oddają charakter postaci i ich emocje.

W Tassing znajdą się ludzie pobożni i bardziej świeccy, wykształceni i prości. Podczas swego śledztwa **poznasz cały kalejdoskop osobowości: od chłopów, poprzez rzemieślników, aż po duchownych i arystokratów**. Tych ostatnich jest tu niewielu – i dobrze. Bajki zawsze opowiadają o księżniczkach i rycerzach, ale oni stanowili tylko niewielki procent społeczeństwa. Prawdziwe życie toczyło się poza murami zamków. Pentiment robi wszystko, by w pełni ukazać różnorodność późnośredniowiecznego społeczeństwa i muszę przyznać, że wyszło to bardzo autentycznie.

Cierpienie

Kochanie moje, muszę Cię ostrzec, że to nie jest „komfortowa" gra. Mieszkańcy nie ogłoszą Cię zbawczynią i nie obniżą cen w sklepach tylko dlatego, że skazałaś jedno z nich na śmierć (nawet jeśli ta osoba zasługiwała na karę). Jak się również obawiam, Twoje serce rozpadnie się na kawałeczki, ale może moja refleksja nad tą historią pomoże Ci je przynajmniej poskładać.

To opowieść o kolektywnym przeżywaniu traumy i radzeniu sobie z przeszłością. Będziesz zaskoczona, jaka siła drzemie w niektórych ludziach. Nie dość, że wydarzenia na świecie wzbudzają w mieszkańcach niepokój, to jeszcze ich samych dotyka wiele przykrych rzeczy. Nie dasz rady im wszystkim pomóc i to jest jedna z najważniejszych lekcji Pentimenta. Podobnie jak zrozumienie, że łatwiej odbudować jakiś gmach niż wiarę i zaufanie. Mimo że w każdym rozdziale kierujesz poczynaniami jednej konkretnej postaci, główna narracja należy tak

WIRTUALNA ENCYKLOPEDIA

Twórcy Pentimenta dołożyli wszelkich starań w celu osiągnięcia wierności historycznej. W latach, w których toczy się akcja gry, w Europie doszło do wielu wydarzeń zmieniających oblicze ludzkości na zawsze: dość wspomnieć zapoczątkowaną przez Marcina Lutra reformację, bunty chłopskie czy rewolucję w sposobie myślenia spowodowaną opracowanym przez Mikołaja Kopernika heliocentrycznym modelem Układu Słonecznego. Echa tych zjawisk rozbrzmiewają na różne sposoby także w Tassing, zarówno w wypowiedziach, jak i zachowaniu mieszkańców. Jednak przywołana wierność historyczna dotyczy też tego, jak wyglądało kiedyś życie ludzi: co jedli, w co się ubierali, jak ważna była dla nich religia czy jakie mieli podejście do pracy. Przyglądajcie się temu uważnie, bo nic w grze nie pozostawiono przypadkowi.

Sam Josh Sawyer z wykształcenia jest historykiem, ale poza nim pieczę nad merytorycznym aspektem gry sprawowało trzech konsultantów: Edmund Kern, znawca kultury religijnej wczesnonowożytnej Europy (w tym okultyzmu), Christopher de Hamel, specjalista od średniowiecznych manuskryptów, oraz Winston E. Black zajmujący się średniowieczną religią oraz medycyną i ziołolecznictwem.

Jak zatem poradzić sobie z całym ogromem informacji, które nie wszystkim muszą być znane? Pentiment stosuje wiele sprytnych chwytów popularyzujących wiedzę. Podobnie jak w przypadku Tyranny, ważne postacie, miejsca i terminy zaznaczone są w tekście innym kolorem. Wystarczy kliknąć na dane słowo, by zobaczyć odpowiednie przypisy. Wszystkie wiadomości zostały też zebrane w glosariuszu zawierającym ponadto spis mieszkańców Tassing oraz opactwa Kiersau.

Innym sposobem na stylizację historyczną jest wizualne przedstawianie ludzi: mnisi i starsze osoby stworzeni są na podobieństwo postaci z iluminowanych rękopisów, podczas gdy styl ukazania młodszych przypomina ilustracje z drzeworytów. Jeśli zaś chodzi o wspomniany w recenzji font, to jego zaprojektowanie Obsidian zlecił firmie Lettermatic. W trakcie prac przekopano się przez setki stron rękopisów i manuskryptów, gromadząc pokaźną bibliotekę książek na temat XVI-wiecznej grafiki. W końcu opracowano sześć krojów pisma, z czego większość tekstów powstała ręcznie, z wykorzystaniem narzędzi dostępnych właśnie w XVI stuleciu (dlatego też dialogi i opisy wyglądają tak naturalnie: nie brakuje w nich przetarć, linie, na których osadzono litery, nie są idealnie równe itd.).

Jeśli jesteście zainteresowani książkami, z jakich podczas tworzenia gry korzystał zarówno Obsidian, jak i Lettermatic, odpalcie sobie w menu głównym napisy końcowe. To jedna z niewielu produkcji, do których załączono obszerną bibliografię.

naprawdę do bohatera zbiorowego, jakim są wszyscy mieszkańcy Tassing. Nie przypominam sobie innej gry, która ukazywałaby społeczność w tak umiejętny i pełen zrozumienia sposób – Pentiment pod tym względem wybitnie się wyróżnia.

W samym tytule gry kryje się jej ważne przesłanie. Z „pentimento" mamy do czynienia, gdy artysta zmieni zdanie co do fragmentu obrazu i postanowi zakryć ów obszar lub przerobić go tak, by oglądający się nie zorientował. Jednak z czasem takie modyfikacje stają się widoczne, ponieważ zamalowane kształty zaczynają przebijać się przez warstwę farby (w znalezieniu ich pomagają też nowoczesne techniki korzystające z podczerwieni albo promieni rentgenowskich).

Ukryta wiedza

„Pentimento" dotyczy nie tylko sztuki, ale i historii jako takiej. O tym, co się wydarzyło, wiemy najczęściej z relacji innych ludzi, a ci, rzecz jasna, mają szwankującą pamięć oraz własne cele. Opowieści są specjalnie lub omyłkowo zmieniane. Każda z nich ma drugie dno. Warto, podobnie jak robi to Andreas Maler, dążyć do prawdy, ale istnieje ryzyko, że wiele osób przy tym ucierpi. To niezwykle mądry tytuł, o którym długo nie będziesz mogła zapomnieć. **Przed nim niewiele gier potrafiło przekazać tego typu prawdy w sposób równie niewymuszony i umiejętny.** Na myśl przychodzą mi jedynie tak wybitne dzieła jak Planescape: Torment czy Disco Elysium.

Zazwyczaj bohaterowie historii, których akcja toczy się w małych miejscowościach, przedstawieni są z punktu widzenia jednej osoby. Wszyscy wszystko o niej wiedzą i żaden sekret nie jest w stanie się uchować. Atmosfera osaczenia staje się nie do zniesienia i my, odbiorcy – jak sam protagonista – chcemy uciec gdzieś daleko. Tutaj jest podobnie, zwłaszcza gdy widzimy świat oczami bohatera trzeciego rozdziału. To typ idący na przekór, łamiący stereotypy, na swój sposób oświecony. Możesz poprowadzić rozmowy tak, by skonfliktować się ze wszystkimi, ale czasami warto posłuchać ich argumentów. Siła takiej społeczności polega bowiem na tym, że jej członkowie się wspierają, ale by pomoc miała sens, muszą oni też znać nawzajem swoje słabości. To trochę tak jak w rodzinie, wiesz?

Chciałabym, by ten tytuł spodobał Ci się tak samo jak mnie. Polecam Ci również sięgnąć po „Imię róży", powieść włoskiego pisarza Umberto Eco, albo obejrzeć jej świetną filmową adaptację z 1985 roku z Seanem Connerym i Christianem Slaterem. To oczywiste inspiracje twórców Pentimenta, więc te trzy dzieła znakomicie się uzupełniają. Jeśli dzięki owej grze rozbudzisz w sobie zamiłowanie do historii, uznam to za prawdziwy sukces. Jednak jeżeli stwierdzisz, że nie jest ona stworzona dla Ciebie, to też dobrze. Zawsze będzie to dla nas temat do rozmowy. I nie musimy prowadzić jej po łacinie!

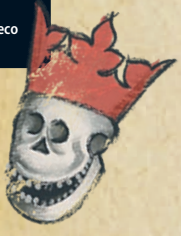
I na koniec, ponieważ wiem, że to dla Ciebie ważne: Pentiment pozwala pogłaskać wiele kotów i psów. |CDA|

Pentiment to pozycja, którą po prostu trzeba znać.

10

+ wybory, które coś znaczą
+ prosta, ale przejrzysta szata graficzna
+ rewelacyjna historia
+ barwne postacie o zrozumiałych motywach
+ genialnie przedstawiona faktografia

– początek gry nieco się dłuży



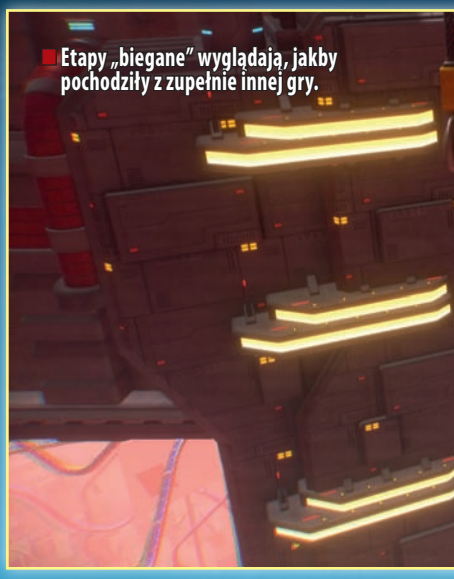
SZKIEŁKIEM I OKIEM DAELA 10

Pentiment to jedna z najmądrzejszych i najbardziej wciągających przygodówek w historii. To gra, o której będziemy pamiętać przez następne dziesięciolecia.

Recenzję autorstwa DaeLa znajdziesz na cdaction.pl.

PLATFORMY PC, PS5, PS4, XSX, XBO, NS PRODUCENT SONIC TEAM WERSJA PL NAPISY
ZRĘCZNOŚCIOWA, OTWARTY ŚWIAT, PRĘDKOŚĆ

SONIC™ FRONTIERS


Etapy „biegane" wyglądają, jakby pochodziły z zupełnie innej gry.

Nie mógł nadążyć: **Otton**

Stawiając sprawę zupełnie uczciwie: gdy sięgałem po nowego Sonica, nie liczyłem na wiele, a ten okazał się lepszy, niż myślałem... Jak tam, podejrzeliście już ocenę?

Nie powiem, trochę szkoda mi niebieskiego jeża. Chociaż dawno już stał się ikoną gier, kiedy przychodziło co do czego, nie miał wiele szczęścia do kolejnych produkcji, zwłaszcza gdy musiał biegać w trzech wymiarach. Twórcy Frontiers zamierzali odwrócić ten trend, oferując nam – bez zabawy w półśrodki – sporych rozmiarów otwarty świat pełen zagadek do odkrycia, a także nietuzinkową historię. **Obietnicy oczywiście nie udało się spełnić**, ale... najnowszy Sonic to tytuł, w który można z pewną dozą przyjemności pograć.

Moi koledzy ścigają ze mną się

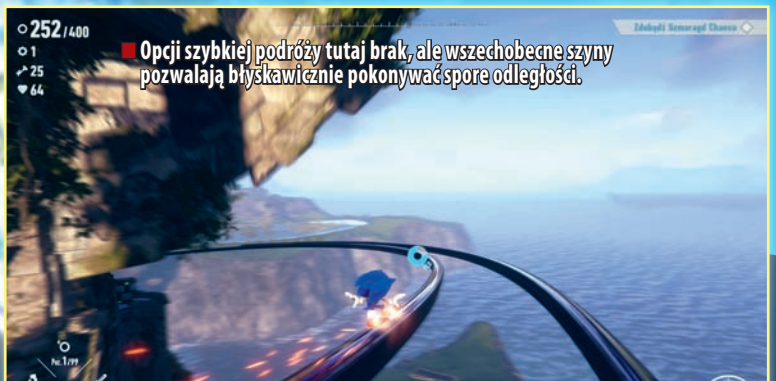
Gdy spotykamy Sonica ponownie, dowiadujemy się, że w jego życiu na pewno nie zmieniło się jedno: złowrogi Doktor Eggman wciąż stara się przejąć władzę nad światem. Odkryty przez niego na tajemniczej wyspie artefakt zdaje się idealnym narzędziem do zyskania wymarzonej potęgi. Problem jednak w tym, że podczas próby zdobycia przedmiotu naukowiec przypadkiem aktywuje liczne zabezpieczenia, które ostatecznie wciągają go do wirtualnej przestrzeni. I nie byłby to żaden problem, gdyby nie fakt, że nasz niebieski jeż z grupą przyjaciół również przebywa w czasie tego incydentu na archipelagu Starfall. Wszyscy więc zostają wchłonięci razem z Eggmanem.

Jakimś cudem Sonic ma tę niezwykłą moc, dzięki której udaje mu się jako jedynemu wyrwać z pułapki. Teraz musi już tylko ocalić towarzystwo, wybić czarnemu charakterowi głupie pomysły z głowy, a przy okazji dowiedzieć się, dlaczego wszyscy mieszkańcy archipelagu gdzieś zniknęli. To bowiem świat dość pustawy, zamieszkiwany głównie przez wrogie istoty, w tym wielkich bossów przypominających (również tym, że na pokonanie każdego trzeba znaleźć konkretny sposób) przeciwników z Shadow of the Colossus.

Jakaś fabuła zatem tu jest, nawet całkiem niezła, choć oczywiście **opowiastka szybko staje się dodatkiem do typowego dla sandboksów czyszczenia mapy z wszelkich aktywności**. Bardziej od pomysłów scenarzystów obchodzi nas wynajdywanie kolejnych zębatek pozwalających odblokować etapy, w których poukrywano klucze prowadzące do wzmacniających bohatera diamentów. Od narracji uwagę odwraca też fakt, że nastrój we Frontiers jest wyjątkowo depresyjny. **Ponuractwo widać zarówno w dialogach, jak i otaczającym nas szaroburym świecie. Humor zdecydowanie zszedł na dalszy plan** – przyjmuję, że taka była wizja artystyczna, ale zwyczajnie mi się ona nie spodobała.

Jak świat długi i szeroki

Jak mówiłem, dość szybko jednak o tym wszystkim zapominamy, bo na pięciu tworzących archipelag Starfall wyspach naprawdę mamy co robić – i to pomimo faktu, że pętla rozgrywki nie jest szczególnie złożona. Po trafieniu na nowy ląd trzeba każdorazowo pokonać jego strażnika. Problem w tym, że początkowo jesteśmy za słabi, musimy zatem najpierw nazbierać pamiątek po przyjaciołach (Tailsie, Amy i Knucklesie), następnie zaś zgromadzić zębatki pozwalające przedostać się do cyberprzestrzeni. W niej wykonujemy zamknięte misje rodem z klasycznych Soniców, a po zdobyciu odpowiedniej liczby osiągnięć – i tym samym uzyskaniu kluczy – możemy w końcu wydobyć ze skarbców wzmacniające nas diamenty, by zetrzeć się z tytanami. **Frontiers to gra nie tyle o bieganiu, ile o zbieraniu różnych rzeczy.** A pęd, choć wszechobecny, jest tutaj bardziej środkiem do celu niż celem samym w sobie.



Opcji szybkiej podróży tutaj brak, ale wszechobecne szyny pozwalają błyskawicznie pokonywać spore odległości.

OKIEM SZTYWNEGOPATYKA

OCENA **5**

Swobodne hasanie po świecie jest kapitalne, bossowie są jednymi z lepszych w serii, a muzyka, jak zwykle, to banger za bangerem. Szkoda, że na każdym kroku widać pośpiech, pośpiech, pośpiech, i to taki, przez który rozgrywka jest miejscami niesamowicie toporna i... smutna. No bo ile można, Sonic Teamie? Ile?

Recenzję autorstwa SztywnegoPatyka znajdziesz na cdaction.pl.

Frontiers bywa ładne, ale niestety często wygląda jak gra z poprzedniej generacji.

Opisany wyżej schemat powtarza się na każdej wyspie. Najważniejsze jest jednak to, że we wszystkich lokacjach poukrywano masę łamigłówek i skarbów, których rozwiązywanie czy odnajdywanie prowadzi do pojawiania się w świecie gry m.in. kolejnych fragmentów szyn zwiększających naszą mobilność czy prostych zagadek nagradzających nas – oczywiście po odpowiednim rozpracowaniu – odsłonięciem kawałka mapy. Nieco naciągając fakty, można przyrównać to wszystko do Death Stranding na (he, he) szynach. **Bieganie po otwartym świecie bez z góry ustalonego kierunku przynosi we Frontiers najwięcej radości.** W tym aspekcie zawalono naprawdę niewiele. Jedyne, co mnie czasem wkurzało, to fakt, że po wskoczeniu na niektóre szyny czy platformy kamera autorytarnie ustawiała się w perspektywie 2,5D, uniemożliwiając nam np. zeskoczenie w bok. Tego typu zabiegi nie powinny mieć miejsca w trakcie swobodnej eksploracji, niemniej szybko do nich przywykniecie. Trochę się tu naganiacie – Sonic Frontiers to produkcja na 20-40 godzin, do tego nieoferująca opcji szybkiej podróży (chyba że z wyspy na wyspę). To ostatnie nie jest jednak problemem, zwłaszcza z uwagi na naprawdę bogatą sieć dróg.

> Frontiers nie można odmówić tego, że mierzyło naprawdę wysoko.

Na doczepkę

Frontiers ogółem nieźle radzi sobie jako sandbox, zupełnie nieoczekiwanie wykłada się jednak na tym, co ciągnęło za uszy średniawy zeszłoroczny remaster Colors Ultimate – mianowicie na klasycznych etapach biegowych. Jedna taka plansza (których w grze mamy około 30) oferuje kilka wyzwań (np. zebranie kompletu gwiazd), a za wykonanie każdego z nich dostać możemy maksymalnie pięć kluczy. Do ukończenia przygody nie trzeba oczywiście zdobyć wszystkiego. Te fragmenty gry same w sobie są ciekawe i często oferują kilka dróg do celu, z czasem zaczynają jednak męczyć za sprawą dość kiepskiej precyzji sterowania. Poza tym kompletnie nie pasują do całokształtu Frontiers – wyglądają jak dołączone na doczepkę odpady z innego tytułu.

Przeszkadzała mi również **marnie zrealizowana walka, która od początku do końca bazuje w dużej mierze na trzech sztuczkach**: parowaniu, dashowaniu w stronę przeciwnika i obieganiu go. To ostatnie polega na tym, że Sonic musi „narysować" wokół wrogów okrąg (lub coś podobnego), by wszyscy w zaznaczonym obszarze otrzymali obrażenia. Nie jest to bardzo złe, ale szybko staje się najzwyczajniej w świecie nudne. Odrobinę ciekawiej robi się w przypadku wspomnianych już tytanów. Do starć z głównymi bossami podchodzimy najczęściej wzmocnieni i z biegiem czasu stopniowo tracimy monety niezbędne do utrzymania takiej formy. Z pewnością nie warto więc zaczynać walki z niskim saldem, bo może się ona błyskawicznie skończyć. Ogółem jednak poziom trudności dobrano raczej z myślą o casualowych odbiorcach. No i nawet specjalne wcielenie bohatera nie maskuje smutnego faktu, że przez większość czasu musimy głównie trzymać bumpery odpowiedzialne za parowanie, czekając na okazję do kontry. Bardzo słabo, jak na grę, która oferuje drzewko rozwoju postaci.

Chcieć nie znaczy móc

Pod względem oprawy Sonic to jeszcze epoka PlayStation 4. Cieszy możliwość gry w rozdzielczości 4K, niemniej strona wizualna stanowi jeden ze słabszych punktów programu. Najgorszy jej element to jednak wcale nie jakość modeli czy tekstur, ale śmiesznie niski zasięg renderowania. Podczas eksploracji otwartego świata nieraz zdarzało się, że obiekty materializowały się na moich oczach. W tak dynamicznej grze bywa to mocno irytujące.

Nieco smutna sprawa z tym Frontiers. Można powiedzieć o nim naprawdę wiele: że miejscami niedorobione, że bywa monotonne, że fabuła szybko przestaje trzymać nas przed ekranem, że część sandboksowa i etapy biegane wyglądają jak składowe dwóch gier sklejonych ze sobą na ślinę. Jednak kiedy przemierzamy kolejne wyspy, dostrzegając liczne nawiązania do ostatniej Zeldy czy chłonąc atmosferę jako żywo przypominającą Shadow of the Colossus, **nie możemy odmówić twórcom przynajmniej tego, że chcieli zrobić coś dużo lepszego**. Szkoda, że im się to ostatecznie nie udało. |CDA|

5+

- + naprawdę przyjemna eksploracja
- + nie najgorsza historia
- + spory świat wypełniony zawartością
- + masa dróg do zwiedzenia

- – etapy z kluczami wyglądają jak wyrwane z innej gry
- – nudne, monotonne walki
- – słaba grafika i mały zasięg renderowania
- – nie podoba mi się wszechobecne smutactwo

PLATFORMA NS PRODUCENT GAME FREAK WERSJA PL BRAK
RPG, OTWARTY ŚWIAT

CD-ACTION POLECA

Pokémon Scarlet / Pokémon Violet

Zgubił się gdzieś w bezkresie regionu Paldea: **Kaladin**

Trzy lata – właśnie tyle czekaliśmy, aż Game Freak zdecyduje się zaprosić nas do odkrywania kolejnej generacji Pokémonów. Od miesięcy fani wypatrywali Scarlet i Violet niczym kania dżdżu. Na szczęście nie powinni być zawiedzeni.

Dziewiąta generacja kieszonkowych potworów zabiera nas do inspirowanego Hiszpanią regionu Paldea. Do rozegrania mamy trzy niezależne od siebie historie, a na złapanie czeka 108 nowych potworków (ogółem da się tu spotkać 400 rodzajów). Tym samym liczba Pokémonów przekroczyła już tysiąc. Nowością (jeśli mówimy o głównej gałęzi, a Arceus do niej nie należy) jest **niesamowicie rozległy i w pełni otwarty od początku świat**. Koniec z poplątanymi, ale jednak liniowymi drogami oznaczonymi numerami. Koniec z trzęsącymi się kępkami trawy sygnalizującymi ukryte w nich stworki. Koniec ze statyczną kamerą. I choć chciałbym tu jeszcze wymienić kilka uprzykrzających zabawę rzeczy, które twórcy powinni wreszcie wyrzucić, to po prostu nie mogę. Seria wciąż nie potrafi odciąć się od paru irytujących kwestii z przeszłości – ale o tym może później.

Hiszpania nigdy nie była równie piękna

Game Freak potrafi kreować ciekawe światy i nie inaczej jest z Paldeą. Ta „pokémonowa Hiszpania" to mieszanka plaż, bagien, niedostępnych szczytów górskich, pustyni i miast tętniących życiem. **Enpece spacerują, rozmawiają ze sobą, zachowują się jak turyści lub prawdziwi mieszkańcy**. Na tle innych gier nie brzmi to jak jakaś rewolucja, ale dla tej marki to istny przełom.

Świat Scarlet i Violet jest wielki! I pełen bugów.

A jeśli już o przełomach mowa, to na pochwałę zasługuje też kwestia kampanii. Bardzo szybko docieramy bowiem do głównego miasta krainy, gdzie nasz bohater zostaje przyjęty do Akademii. Pozwala to odblokować trzy wątki fabularne: znane z poprzednich odsłon zdobywanie odznak i dążenie do zostania mistrzem regionu, polowanie na wielkie Pokémony zwane tytanami i zdobywanie strzeżonych przez nie roślin oraz rozprawienie się z gangiem szkolnych łobuzów jakimś cudem terroryzujących całą okolicę. Postępy w każdej historii pozwalają nam zdobywać bonusy, np. większą liczbę ataków, które mogą poznać nasze stwory, czy możliwość nauczenia naszego pokémonowego środka transportu, jak pływać bądź latać. Optymalny sposób zabawy to ciągłe przeskakiwanie między tymi wątkami, ale nie będzie żadnego problemu, jeśli zechcecie np. najpierw pokonać wszystkich liderów sal.

Terastalizacja wstrząśnie walkami multiplayerowymi.

Nowością jest również terastalizacja. Odtąd każdy Pokémon ma swój typ tera, zwykle dublujący jeden z tych właściwych dla konkretnej istoty. Aktywacja wspomnianego procesu sprawia, że dany stworek zyskuje bonus do ataków i na czas walki oferuje tylko użyty typ. **Zdarza się jednak, że po przemianie Pokémony pojawiają się w zupełnie innym wariancie**, jak trawiasty Sudowoodo czy latający Pikachu. Choć nie tak fajna, jak mega ewolucje czy dynamax z poprzednich generacji, terastalizacja daje dostęp do nowych strategii. To coś, co wstrząśnie sceną pokémonowych walk multiplayerowych.

Pokémon, jaki jest, każdy widzi

Paldea pod względem designu swoich kieszonkowych potworów na pewno się wybija. I to pozytywnie. Oczywiście znajdziemy tutaj dość leniwe pomysły, np. Pokémona będącego dosłownie flamingiem, wielką dżdżownicą czy bocianem – takie przypadki wywołują wrażenie, jakby projektanci po prostu przerysowali zdjęcia zwierząt z podręczników do biologii i dodali im jakieś zupełnie losowe typy czy cechy charakteru. Ale jednocześnie dziewiąta

OKIEM SPIKAINA

OCENA **5**

Pokémon Scarlet i Violet większy rozmach przypłaciły absolutnym brakiem optymalizacji (a Switch to jedyna platforma, na której się ukazały!), i to on zaważył na mojej ocenie. I choć nie czuję się w ogóle zaskoczony wysokimi notami w recenzjach (kiedy od 15 klatek na sekundę nie bolały mnie oczy, bawiłem się świetnie), to mnie już ręce opadają i sam się na takową nie decyduję.

Recenzję autorstwa spikaina znajdziesz na cdaction.pl.

Walka dwóch stworów po terastalizacji jest bardzo... błyszcząca.

generacja wyróżnia się mnóstwem ciekawych koncepcji, co zachęciło mnie do przejścia gry drużyną złożoną całkowicie z nowych stworków. Duchowy rycerz Ceruledge, wielka salamandra Clodsire czy czarny konik polny Lokix to moi ulubieńcy, którzy świetnie sprawdzali się w każdym wątku fabuły. A takie przykłady można mnożyć.

Przy okazji warto wspomnieć też o Koraidonie i Miraidonie, okładkowych legendach. Odgrywają one w Paldei rolę... motocykli. Na początku naszej przygody ratujemy stwory z opresji, a wdzięczne Pokémony służą nam później jako szybki środek transportu. Widać tutaj wpływ Pokémon Legends: Arceus, gdzie również mogliśmy jeździć, pływać czy latać na grzbietach różnych zwierzaków.

Trochę bugów (i nie mówię o Robakach)

Niestety Szkarłat i Fiolet nie są pozbawione wad. W oczy chyba najbardziej rzuca się **absurdalna liczba komicznych bugów i niedoróbek**. Internet wprost zalała fala filmików, na których gracze „chwalą się", jak ich postacie nagle nabrały gigantycznych rozmiarów, Pokémony znikały w tajemniczych okolicznościach, a przechodzący obok miejsca walki enpece obrywali atakami. Sam doświadczyłem kilkukrotnie sytuacji, kiedy mój Miraidon blokował się podczas skoku z dużej wysokości, przez co gra cofała mnie do najbliższej płaskiej lokacji. Innym razem w trakcie łapania wodnego stwora zniknął mi... ocean i pokéball ruszał się w trawie. Nie sposób też przejść obojętnie obok doczytywania tekstur w miarę zbliżania się do lokacji, dziwnych ruchów zaprogramowanych postaci czy osobliwej gry świateł i cieni, zwłaszcza po wychodzeniu z wszelakich jaskiń. Ewidentnie przydałoby się jeszcze trzymiesięczne dopieszczenie graficzne, ale podejrzewam, że Japończycy z Game Freaka mieli zbyt napięty harmonogram. Ptaszki ćwierkają, iż w przyszłym roku, oprócz podłączenia obu tytułów do usługi Pokémon HOME, dostaniemy też pełnoprawne DLC.

Widzę Hogwart w tym budynku!

W Paldei **bawię się jednak o wiele lepiej niż podczas ogrywania dwóch ostatnich generacji głównej gałęzi marki**: Sun/Moon i Sword/Shield. Świat otwarty, ale wypełniony fabularnie przemawia do mnie bardziej niż np. rozległe przestrzenie z Pokémon Legends: Arceus. Trzy równoległe opowieści spajają region, pozwalając mi zajrzeć w każdy jego kąt i poznać żyjące w nim stwory. Jednocześnie **poziom trudności został trochę podkręcony poprzez zmniejszenie liczby otrzymywanych punktów doświadczenia**. Niektóre decyzje wciąż są dla mnie trochę kontrowersyjne, jak uporczywe trzymanie się braku voice actingu czy powrót do jednorazowych TM-ów (aczkolwiek te ostatnie można wycraftować w specjalnych maszynach). Nie zmienia to jednak faktu, że dziewiąta generacja zaskoczyła mnie bardzo pozytywnie swoją jakością. Po raz pierwszy od wielu lat poczułem, iż wsiąkłem w klimat ogrywanego tytułu, i co chwilę łapałem się na tym, że mam ochotę spojrzeć za kolejny róg, zawalczyć z jeszcze jednym trenerem. A to spore osiągnięcie, jak na grę skierowaną do młodszych odbiorców. |CDA|

8+

+ piękny otwarty świat wypełniony Pokémonami
+ trzy ścieżki fabularne, pomiędzy którymi swobodnie się przełączamy
+ nowe projekty stworów robią wrażenie
+ naprawiony poziom trudności

− wciąż brak voice actingu
− bugi i problemy z grafiką
− ubogi endgame

PLATFORMY PC, PS5, PS4, XSX, XBO PRODUCENT FLYING WILD HOG WERSJA PL NAPISY
AKCJA, WAMPIRY, DZIKI ZACHÓD

EVIL WEST

Też jest lepsza w walce wręcz: **Ranafe**

A gdyby tak rzucić wszystko i pograć w prostą gierkę o biciu wampirów?

Gry Flying Wild Hog to pewniaki. Wiemy, czego się po nich spodziewać, bo nie są ani rozbuchanymi produkcjami AAA, ani parogodzinnymi indyczymi eksperymentami. Ot, średnia półka dobrej zabawy, dzięki której można odpocząć od otwartych światów upchanych setkami zadań.

Najnowszy tytuł warszawskiego studia uderza w miłe nuty nostalgii za prostymi akcyjniakami, w których czyścimy lokacje z hord przeciwników. Opowieść osadzono na Dzikim Zachodzie, co już samo w sobie wydaje się atrakcyjne, bo przecież wszyscy kochają Red Dead Redemption i tęsknią za Call of Juarez. Jednak produkcja Flying Wild Hog **dodaje klimatowi westernu pikanterii w postaci horroru**. Główny bohater, Jesse Rentier, nie jest zwykłym gruboskórnym rewolwerowcem, ale synem szefa organizacji powołanej przez rząd do walki z wampirami. Co więcej, w starciach z wrogami z równą chęcią, co broń palną, wykorzystuje on mechaniczne rękawice, które stanowią miły ukłon w stronę steam- i dieselpunka.

Elektryczna rękawica to najciekawsza broń w arsenale Jessego.

Nie ma co się zastanawiać, trzeba bić wampiry!

Schemat starć w Evil West jest jak smak piwa w ulubionym saloonie: nieskomplikowany i mało zaskakujący. Jesse nie bawi się w różne style walki jak Dante z Devil May Cry, a w porównaniu do Bayonetty wydaje się wręcz ociężały. Żaden głos z offu nie skomentuje naszej potyczki, bo w grze nie ma systemu oceniania starć. Nie oznacza to jednak, że wszyscy muszą grać tak samo. Pokonując wrogów, Jesse zbiera punkty doświadczenia, za które może odblokowywać tzw. zalety, dolary znalezione w skrzyniach są mu zaś potrzebne do ulepszania broni. Kombinacja wspomnianych zalet i statystyk oręża powoduje, że **możemy dopasować styl ataku do swoich preferencji, by np. mocniej strzelać z obrzyna albo wyspecjalizować się w jednym konkretnym kombosie.**

W Evil West nie ma niczego na wzór trybu dead eye z RDR-a czy koncentracji z Call of Juarez. Broń palna jest tu obecna, ale nie stanowi podstawy uzbrojenia. Jesse nie zważa na subtelności, więc kiedy trzeba przywalić, po prostu doskakuje do wroga i naparza w niego rękawicą: zwykłą (lewą) albo naelektryzowaną (prawą). I to kombinacje tej dziwnej broni grają pierwsze skrzypce, a nie materiały wybuchowe, rewolwery czy miotacz płomieni. **Ataki pięściami są widowiskowe, czuć ich siłę i szybkość**, a skuteczność rękawic została doskonale oddana zachowaniem wrogów, dźwiękami i efektami specjalnymi. Nawet setne powtórzenie szybkiej serii ciosów w podbródek mnie nie znudzi.

Mimo sporej różnorodności uderzeń i broni Evil West to gra prosta w obsłudze (nawet na klawiaturze, chociaż polecam pada). Ale nie oznacza to, że jest łatwa. Chwila nieuwagi i wampiry dopadają Jessego ze wszystkich stron. Najbardziej wymagające wydają się potyczki z dużą grupą wrogów, bo nie ma tu automatycznego namierzania wybranego celu (lock on) i czasami diabelnie trudno wyeliminować konkretnego przeciwnika. Szybsze jednostki ciągle pchają się przed bohatera, ściągając na siebie jego uwagę. Sprawy nie ułatwia też niewielka liczba umiejętności obszarowych. Na szczęście w momencie, gdy wrogowie przymierzają się do użycia specjalnego ataku albo odkrywają swoje słabe strony, pojawia się sygnał wizualno-dźwiękowy w postaci pulsującego okręgu, co pomaga zorientować się na polu bitwy. Za to w porównaniu do walk arenowych starcia z tymi kilkoma bossami, którzy zaszczycili Evil West swoją obecnością, były mało skomplikowane.

Ale dlaczego to jest takie głupie?

Dawno nie miałam do czynienia z tak bezwstydnymi niewidzialnymi ścianami. Żeby to chociaż były kolczaste zasieki, ale

Starcia jeden na jednego to rzadkość, najczęściej przyjdzie nam walczyć z grupami przeciwników.

OKIEM SIEKIERY

OCENA **7**

Po szalonym Shadow Warriorze 3 i stonowanym Trek to Yomi warszawskie studio Flying Wild Hog uderza z nową marką, która łączy klimaty westernu, horroru i steampunka. Evil West to wybuchowa i całkiem strawna mieszanka z zaskakująco rozbudowanym systemem walki. Jeśli jednak starcia z potworami to dla ciebie minimum i szukasz bogatszej palety wrażeń, lepiej sobie odpuść.

Recenzję autorstwa Siekiery znajdziesz na cdaction.pl.

W grze jest mało klimatycznych, zapadających w pamięć lokacji.

nie! Wielokrotnie widziałam biegnącą między głazami ścieżkę, w stronę której Jesse nie mógł uczynić nawet kroku. Ale to jeszcze nic. **Wrażenie chodzenia po tętniącym życiem świecie psują wąskie dróżki łączące większe obszary.** Są one oznaczone srebrnymi łańcuchami umożliwiającymi nam przeskoczenie nad niskim płotkiem albo czymś równie niepozornym. Co gorsze, prócz tego owe miejsca niczym się nie różnią od setek podobnych wokół.

Lokacje, które odwiedzamy w kolejnych rozdziałach, to festiwal westernowych klisz – kamieniołom, bagna, zapyziałe miasteczko – co samo w sobie nie stanowi wady, jednak brakuje w nich ciekawszych obiektów. Na szczęście nie ma szans na znudzenie się, ponieważ etapy są dość krótkie.

Jeśli wisi nade mną widmo błądzenia po labiryncie pełnym niewidzialnych ścian, to chciałabym, by do przodu pchała mnie chociaż fabuła z efektownymi cutscenkami. Ale ekipa Flying Wild Hog skupiła się na tempie rozgrywki tak bardzo, że pierwsze parę godzin (z łącznie kilkunastu) w Evil West przypomina miszmasz urwanych w połowie scen z filmów akcji: wysadzenie pociągu, chwila przerwy na rozmowę w bazie, pożar, ucieczka, znowu pożar itd. Początek historii jest tak chaotyczny, że nie zdołałam ani polubić bohaterów, ani wczuć się w klimat świata. Dopiero w drugiej połowie gry pojawiają się ciekawsze dialogi, które odpowiednio wygaszają tempo. A jednak, mimo że Evil West ledwo co ukończyłam, nie potrafię przytoczyć całej fabuły. **To zbiór przypadkowych lokacji połączonych mało przekonującą opowieścią.**

Polska wersja językowa to już zupełne kuriozum. Mamy do czynienia z przekładem przesadnie „ufajnionym" i nowoczesnym, co próbowano osiągnąć licznymi wulgaryzmami i pseudomłodzieżowymi odzywkami. Bawiła mnie zwłaszcza inwencja twórcza tłumacza, który wrzucał teksty zupełnie niepasujące do oryginału. Po angielsku Evil West brzmi o wiele bardziej neutralnie!

Dlaczego to tak dziwnie wygląda?

Bohaterowie są ładnie animowani, broń pełna detali, same starcia zaś wyraziste, ale nieprzytłaczające efektami specjalnymi. I to by było na tyle, jeśli chodzi o zalety grafiki, bo wszystko inne odznacza się mocnym klimatem retro. Zupełnie jakby Jesse odbył podróż w przeszłość i wskoczył do tytułu starszego o dekadę. Dlaczego tekstury zawsze sprawiają wrażenie niewczytanych do końca? Dlaczego przy deszczu i ładnej wodzie widok ognia budzi skojarzenia z zasłonką z pleksi?

> Kiedyś gry tak wyglądały i nikt nie narzekał, ale czasy się zmieniły.

Satysfakcjonujące ciosy kończące walkę wyglądają z kolei, jakby pochodziły z wczesnej wersji gry. Pięści Jessego i lufy broni przenikają przez ciała przeciwników, a całość jest tak niewyraźna, że nie udało mi się zrobić bodaj jednego zrzutu ekranu, na którym cokolwiek widać. Krew przypomina kawałki gąbki zamoczonej w czerwonej farbie, a rozmazane tła wyglądają, jakby pracę nad nimi zakończono na etapie początkowych grafik koncepcyjnych. Poza tym z kolorami w Evil West dzieje się coś bardzo złego, bo aż bolą od nich oczy. **Barwy są zbyt jaskrawe, a kontrast przesunięto ponad skalę. Wprawdzie pasuje to do kiczowatego stylu produkcji, ale za to utrudnia odbiór.** W menu można bawić się ustawieniami grafiki, ale niewiele da się poprawić, np. tryb jakości jest tak niewyraźny, że zaczęłam wątpić w moc moich okularów.

Nierówna walka

To raczej oczywiste, że Evil West został pomyślany jako podręcznikowy przykład gry siódemkowej, czyli po prostu fajnej. I nie widziałabym w tym nic złego, jednak problem polega na tym, że mogło być o wiele lepiej. Zdarzały się momenty, gdy klimat chwytał mnie krwawymi szponami i nie chciał puścić. Sugestywne dźwięki otoczenia i niezła muzyka powodowały, że uśmiechałam się pod nosem na widok kolejnej grupy przeciwników. Jesse dobrze walczył, czułam siłę jego ciosów, w komentarzach rzucanych w trakcie starć wybrzmiewał zaś charakter mężczyzny.

Ale to były tylko momenty, bo potem **walka się kończyła, a mnie dopadała smutna rzeczywistość: nudne, puste lokacje i nijakie znajdźki**. Przez cały czas nie opuszczało mnie uczucie, że ten tytuł miał się ukazać lata temu, ale z jakiegoś powodu wyciągnięto go z szuflady dopiero teraz, by po odkurzeniu i podrasowaniu opchnąć go graczom spragnionym akcyjniaków. |CDA|

6+

- \+ fajny Dziki Zachód
- \+ walki relaksujące, ale nie za łatwe
- \+ intuicyjne sterowanie
- \+ lokacje nie za duże, nie za małe
- – styl retro w grafice wygląda, jakby wyszedł niechcący
- – taka sobie fabuła
- – kiepskie animacje przeciwników
- – uwłaczające inteligencji ścieżki między obszarami

PLATFORMY PC, PS5, XSX PRODUCENT WB GAMES MONTRÉAL WERSJA PL NAPISY
AKCJA, SANDBOX, DC COMICS

GOTHAM KNIGHTS

Beczał po Batmanie: **Eugeniusz Siekiera**

„Jeżeli to oglądacie, to znaczy, że nie żyję".

Pożegnalne nagranie Batmana mogłoby być szokujące, ale przecież od pierwszych zapowiedzi wiedzieliśmy, że scenarzyści mają zamiar uśmiercić Mrocznego Rycerza. Zamiast niego na świeczniku postawili jego wychowanków – tytułowych Gotham Knights.

Martwy nietoperz

„Bruce był Gotham. Był obrońcą tego miasta". Te znaczące słowa padają na pogrzebie Wayne'a i zasadniczo nie sposób się z nimi nie zgodzić, ale rodzą też pierwszy poważny problem: czy może istnieć Gotham bez Batmana? Czy czwórka „dzieciaków" zdoła stanąć w szranki z gangami i grupą arcyłotrów od lat gnębiących najbardziej ponurą metropolię w historii komiksów DC? WB Games Montréal próbuje udowodnić, że tak, choć efekt jego prac nie do końca pokrywa się z moimi oczekiwaniami.

Nim jednak przejdę do marudzenia, trochę więcej o **fabule, która okazała się motorem napędowym gry trzymającym mnie przed ekranem przez kolejne godziny**. Choć o śmierci Batmana głośno się w Gotham nie mówi, wydarzenie to niesie za sobą poważne konsekwencje. Zniknięcie Mrocznego Rycerza sprawia, iż z najciemniejszych nor wyłażą bandziory zasilające szeregi rozmaitych frakcji, wierząc w swoją bezkarność oraz w to, że kilku młokosów stojących na straży prawa i skorumpowana policja nie będą w stanie realnie im zaszkodzić.

Na tropie tajemnicy

Batman ginie w trakcie jednego ze swoich śledztw z ręki stojącego na czele Ligi Cieni Ra's al Ghula. **Przejmując pałeczkę po poległym mentorze, podejmiemy porzucony trop, by odkryć sens całej intrygi**, a przy okazji rzucić być może więcej światła na okoliczności śmierci Nietoperza. Idąc śladem okruchów i wskazówek, posuwamy akcję do przodu, na swej drodze spotykamy zaś zarówno dawnych wrogów Bruce'a, jak i jego sprzymierzeńców.

> Może i zrobili średniaka, ale za to kiepsko zoptymalizowanego.

Znamienne jest to, że najbardziej rozpoznawalne twarze, jak Mr. Freeze czy Pingwin (który zarzeka się, iż zerwał z szemraną działalnością), ostentacyjnie lekceważą naszych chwatów. Legendy rodzą się w bólu (i nigdy w trakcie jednej nocy), a uczniowie Batmana do tej pory przebywali w jego cieniu. Kontynuując misję mistrza, muszą jednocześnie udowodnić swoją wartość i zapracować na szacunek, nawet ze strony największych łotrów. Wznowione śledztwo prowadzi do zoologa Kirka Langstroma. Nasi bohaterowie nie mają oczywiście pojęcia, co go łączyło z Batmanem, nie spodziewają się również, że pierwszy trup odsłoni kolejne. Afera koniec końców zahaczy o Trybunał Sów, zrzeszające wpływowych mieszkańców bractwo, które od stuleci trzęsie całym Gotham.

Batmana nie ma, nie znaczy to jednak, że żegnamy się z nim całkowicie. Jego duch wciąż żyje chociażby we wspomnieniach podopiecznych i kilku ikonicznych przeciwników. Mroczny Rycerz dostępny jest też na sali treningowej, gdzie słuchając jego wskazówek, poznajemy meandry systemu walki. Innymi słowy, cały czas czai się w metaforycznym cieniu, choć **kontynuatorami jego dzieła zostają wychowankowie: Batgirl, Robin, Nightwing i Red Hood**. Dopełnieniem porywczego dream teamu jest stary, dobry Alfred odgrywający rolę opiekuna grupy i nieocenionego doradcy.

Dwie w cenie jednej

Rycerze Gotham to w zasadzie dwie gry w jednej. Pierwsza skupia się na

głównym wątku fabularnym, odznacza się szeregiem liniowych, ale zróżnicowanych i ciekawie zaprojektowanych miejscówek, wypełniona jest satysfakcjonującą walką, intuicyjnymi zagadkami środowiskowymi oraz angażującą historią. Nie mam z nią najmniejszego problemu, odnoszę wręcz wrażenie, że gdyby skupiono się wyłącznie na wspomnianych elementach, wywaliwszy do kosza resztę, odzew graczy byłby zupełnie inny. Lepszy.

Problemy i wątpliwości rodzi niemal wszystko, co niezwiązane bezpośrednio z główną nitką scenariusza. Bo oto między jedną a drugą interesującą misją lądujemy na ulicach wielkiego, ale pozbawionego charakteru miasta, gdzie upchnięto dziesiątki nieciekawych znajdziek i pierdylion aktywności wyplutych z generatora nudnych questów. Znajdziemy też sporo dziwacznych decyzji projektowych, które może i nie przeszkadzają, ale też niczemu nie służą, wprowadzają natomiast bałagan i sprawiają wrażenie stworzonych jako fundament kolejnej gry-usługi na wzór Avengersów.

Co cztery głowy, to nie jedna

Wraz ze śmiercią Gacka w diabły idzie jaskinia i jej futurystyczne wyposażenie. Bazą operacyjną staje się więc Belfry (fanom komiksów znana jako Dzwonnica, w grze pozostawiono angielską nazwę), skąd każdej nocy wyruszamy na patrol. W kryjówce rozmawiamy z kamratami, możemy też zaliczyć w niej trening, przemalować batmotocykl, przyjrzeć się tablicy ze zgromadzonymi dowodami, wskoczyć w inne ciuszki oraz oczywiście zmienić postać. Liczyłem, że Batgirl, Robin, Nightwing i Red Hood będą się różnić przede wszystkim na polu walki, ale **system okładania się po pyskach jest niemalże identyczny dla wszystkich bohaterów**.

Przypomina ten z serii Arkham, jest więc efektowny i w pewnym stopniu zautomatyzowany. Dysponujemy dwoma atakami wręcz oraz strzałami z dystansu. Do tego dochodzą uniki i dwa rodzaje powaleń (ciche i z zasadzki; działają na przeciwników nieświadomych naszej obecności). Osłabionego draba można ponadto złapać, by wziąć go na spytki lub wykonać spektakularny rzut. Oczywiście każdy z bohaterów ma inną masę ciała, co przekłada się na szybkość, nasz kwartet dysponuje również zróżnicowanymi umiejętnościami pędu (walcząc, zapełniamy pasek, który pozwala odpalić efekciarskiego speciala), ale do momentu odblokowania bardziej zaawansowanych technik na

Przesłuchiwanie drabów pozwala odkryć nowe przestępstwa.

Batmotocykl wygląda bajerancko, ale nawet nie próbowano wykorzystać jego potencjału.

Od lewej: Batgirl, Red Hood, Robin i Nightwing.

drzewkach rozwoju (dla przykładu Batgirl będzie niezła w hakowaniu, a Robin stanie się specem od działań w ukryciu) całą czwórką gra się niemalże identycznie. Warto też zaznaczyć, że spora część talentów to pierdoły wpływające nie na styl działania postaci, a jedynie na jej statystyki.

Co ciekawe, większe różnice są wyczuwalne na gruncie scenariusza. Mamy tu czterech wychowanków Batmana, których jednoczy wspólny cel i walka w służbie dobra, ale kierują nimi inne motywy czy przekonania, inaczej też reagują na zaistniałe okoliczności. W podbramkowej sytuacji Batgirl spróbuje zachować zimną krew i na chłodno przeanalizuje sytuację, z kolei Red Hood wykaże mniej cierpliwości, a jego panaceum na wszystkie problemy będzie zawsze agresja. **W zależności od wybranej postaci mogą też różnić się dialogi w grze, bo sprzymierzeńcy i wrogowie inaczej odnoszą się do każdej z nich.** Przyjemny detal, choć to tylko smaczek – główny wątek fabularny podąża tym samym szlakiem bez względu na to, w czyjej skórze zechcemy go przemierzać.

Generator słabych questów

Jak się rzekło, miasto oferuje sporo aktywności, ale to zadania na poziomie tych z molochów Ubisoftu – generyczne misje o różnych założeniach, ale identycznym przebiegu. Mam na myśli zwalczanie wszelkiej maści „przestępstw z premedytacją" – bez znaczenia, czy będzie to napaść na funkcjonariuszy policji, czy opancerzoną ciężarówkę, czyszczenie kryjówki bandytów bądź udaremnienie skoku na bank. Czasem lepiej działać w ukryciu, innym razem musimy dodatkowo uwolnić zakładników lub goni nas czas, ale przytłaczająca większość tych aktywności wygląda identycznie, różnice są czysto kosmetyczne.

Pierwsze nocne patrole są oczywiście najbardziej emocjonujące, bo faktycznie można poczuć się jak pomagier Batmana. Skanujemy okolicę, spuszczamy łomot i przesłuchujemy podejrzanych, by odkryć punkty zapalne w mieście, po czym wskakujemy na batmotocykl i jedziemy we wskazane miejsce ululać do snu kolejnych zakapiorów. I tak w kółko. Widmo powtarzalności dopadło mnie zaskakująco szybko, przez co w miarę postępów coraz częściej ignorowałem nadbudowaną otoczkę, skupiając się na wątku przewodnim.

Miłą alternatywą są natomiast poboczne misje fabularne, bo choć pełnią funkcję kolejnego zapychacza, okazały się dla odmiany rozbudowane w interesujący sposób i wieloetapowe. Dodatkową motywację stanowi fakt, że dotyczą na ogół znanych rzezimieszków, jak chociażby pokręconej Harley Quinn,

Trybunał Sów

Działa w Gotham od stuleci, choć długo pozostawał jedynie legendą, którą straszono dzieci. Jego członkowie, wywodzący się z najpotężniejszych rodzin, pociągali za sznurki i decydowali o kierunkach rozwoju miasta, pozostając w cieniu. Również Batman do pewnego momentu był wyłącznie ich marionetką. Trybunał wykonuje swoje wyroki z pomocą Szponów – nieumarłych skrytobójców posiadających nadludzkie umiejętności.

Harley Quinn chciałaby być równie szalona, co Joker, ale niestety to nie ta liga.

OKIEM RANAFE

OCENA **7**

Czy podopieczni Mrocznego Rycerza poradzili sobie bez głowy rodziny? Jasne, że tak! Tylko nie zrobili tego w równie świetnym stylu. Gotham Knights ma swój urok, ale nie wciąga tak, jak seria Rocksteady. Produkcja jest poprawna i w pewnym stopniu zaspokaja apetyt na gry z uniwersum DC, ale odnoszę wrażenie, że twórcy nawet nie próbowali przebić swych poprzedników.

Recenzję autorstwa Ranafe znajdziesz na cdaction.pl.

Jeśli pogoda świruje, masz pewność, że stoi za tym Mr. Freeze.

śmiertelnie poważnego Mr. Freeze'a czy zmiennokształtnego Clayface'a, a konfrontacje z nimi to zawsze interesujące doświadczenia. Dostajemy również bonusowe wątki dotyczące poszczególnych herosów, a to jeden z nielicznych powodów, by pograć każdą z dostępnych postaci.

Gdzie moje stare Gotham?

Wątpliwości wzbudza też samo miasto. **Dostaliśmy bodaj największe Gotham w historii, ale to wydmuszka, której po kilku pierwszych godzinach nie chce się eksplorować.** Jest ponure, rozległe i ciemne, skąpane w mdłym świetle neonów, okazjonalnie w rzęsistym deszczu. Nie ma jednak tej magii, co w Batman: Arkham Knight czy nawet w starszych odsłonach zdradzających delikatne inspiracje stylem z filmów Tima Burtona. Nowe Gotham można nazwać ładnym (umówmy się, w świetle takich neonów nawet Bytom wyglądałby efektownie), ale wydaje się zbyt zachowawcze, wyzute z architektonicznego szaleństwa, które bombardowałoby nasze zmysły niesamowitymi, niekoniecznie praktycznymi budowlami.

Co więcej, mimo przeskoku generacyjnego i rezygnacji z wydania Rycerzy na stare platformy nowe Gotham nie wygląda wyraźnie lepiej. Z taką oprawą i ekranami ładowania na każdym kroku gra powinna uruchomić się na sprzęcie minionej generacji, a fakt, że na współczesnych konsolach nie przebija pułapu 30 klatek na sekundę, a w pewnych miejscach wręcz obniża tę wartość, jest dowodem na niedbalstwo lub pośpiech dyktowany planowaną premierą.

Podróże małe i duże

Mamy kilka sposobów, by łatwiej poruszać się po tak olbrzymim terenie. **Najbardziej uniwersalna jest linka z hakiem, dzięki której ekspresowo dostaniemy się na dowolny dach.** Dziwne natomiast, że umiejętność szybowania (bądź jego alternatywę, jak mistyczny skok Red Hooda) »

SIEROTY PO BATMANIE

Nightwing (Dick Grayson) – należał wraz z rodziną do trupy cyrkowej. W trakcie występu w Gotham jego rodzice zostali zamordowani, a młody Dick trafił pod skrzydła siedzącego wtedy na widowni Bruce'a Wayne'a, by stać się później pierwszym Robinem. W wieku 18 lat porzucił się z Batmanem i przyjął tożsamość Nightwinga. Przez pewien czas przewodził zespołowi Młodych Tytanów. Terenem, na którym zazwyczaj operuje, jest siostrzane miasto Gotham – Blüdhaven.

Batgirl (Barbara Gordon) – podczas odwiedzin u ojca, Jima Gordona, została postrzelona przez Jokera. Pocisk uszkodził jej kręgosłup, co na wiele lat przykuło dziewczynę do wózka. Barbara wspierała batrodzinę jako Wyrocznia, jednoosobowe centrum dowodzenia. Jej wieloletni romans z Nightwingiem zakończył się oświadczynami, które postanowiła odrzucić. Po wielu latach (oraz jednym z licznych restartów uniwersum) odzyskała władzę w nogach dzięki eksperymentalnej operacji i wróciła do roli Batgirl.

Red Hood (Jason Todd) – drugi z Robinów. W historii „Śmierć w rodzinie" został porwany przez Jokera. Czytelnicy mieli zdecydować o jego dalszych losach, dzwoniąc na specjalnie uruchomioną infolinię. Zgodnie z wolą większości został zatłuczony łomem i wysadzony w powietrze. Jego śmierć wywarła ogromny wpływ na Batmana, który długo nie mógł pogodzić się ze stratą partnera. Jason powrócił z martwych niemal 20 lat później i przyjął przydomek Red Hooda. Odrodzony przez Talię al Ghul, córkę Ra's al Ghula, zaczął stosować w walce z przestępczością dużo brutalniejsze metody.

Robin (Tim Drake) – trzeci z Robinów. Wyróżnia się niewiarygodną inteligencją. Wykorzystując swoje umiejętności detektywistyczne, odkrył, iż pod maską Batmana skrywa się Bruce Wayne. Wydedukował również, że Nightwingiem został Dick Grayson, a jego miejsce w roli Robina zajął Jason Todd. Gdy Robinem stał się z kolei Damian Wayne, Tim postanowił przyjąć pseudonim Red Robin. Stworzył niezwykle zaawansowaną infrastrukturę zwaną Dzwonnicą, która stała się główną siedzibą zespołu dowodzonego przez Batwoman.

Przeciętniak bez ambicji, który do trylogii Rocksteady zwyczajnie nie ma startu.

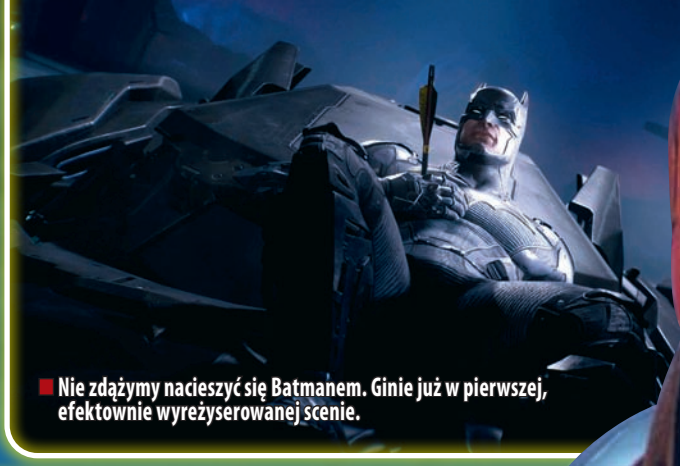
umieszczono na ostatnim drzewku rozwoju, do którego otrzymujemy dostęp dopiero po zaliczeniu specjalnych wyzwań rycerskości (a trzeba robić to dla każdej postaci z osobna, co za kretyński pomysł!). Inną opcją jest system szybkiej podróży. Odblokowywanie określonych punktów w mieście to jedna z licznych aktywności pobocznych i zarazem jedna z niewielu, w których nie okładamy się po pyskach – polega na skanowaniu krążących po niebie dronów. Ciekawe, choć banalne urozmaicenie.

Gotham jest rozbudowane wertykalnie i ładnie oświetlone, ale na tym kończą się jego zalety.

Jeśli wolimy zejść na poziom ulicy, praktycznym rozwiązaniem staje się batmotocykl, którego potencjału nawet nie próbowano wykorzystać (w przeciwieństwie do wspomnianego Arkham Knight, gdzie batmobil był przy okazji ruchomą fortecą). Motocykl w Rycerzach Gotham to zwyczajny środek transportu – pozwala rozwijać znaczne prędkości (wywołując niejednokrotnie spadek klatek do nieakceptowalnych wartości) i zaliczać widowiskowe kraksy bez żadnych konsekwencji dla zdrowia i otoczenia (jak widać, Gotham to drugi Krypton, a każdy mieszkaniec to tutaj Superman). Równie dobrze moglibyśmy jeździć rowerem, choć z pewnością nie wyglądałoby to tak szpanersko.

A komu to potrzebne? A dlaczego?

Last but not least, za mocno dyskusyjny uważam też crafting. Zbieramy schematy i hurtowe ilości dziwacznych materiałów rzemieślniczych (wypadają z uziemionych wrogów bądź skrzynek z łupem), z których później montujemy lepszy sprzęt: kombinezon, broń białą i dystansową. Jest tego prawdziwe zatrzęsienie – dosłownie **po każdej intensywnej nocy można stworzyć po kilka przedmiotów** ze wszystkich wymienionych kategorii. Różnią się parametrami i wyglądem, ale to gra akcji, a nie klon Diablo – koniec końców i tak wybieramy to, co ma aktualnie najwyższą wartość mocy, by uderzenia bolały bardziej, a wdzianko chroniło skuteczniej. Fani zbierania dupereli, przeciwników zamieniających się w piniaty z łakociami i miliona różnych skórek może będą zachwyceni, ale dla mnie to kompletnie zbędne elementy.



Nie zdążymy nacieszyć się Batmanem. Ginie już w pierwszej, efektownie wyreżyserowanej scenie.

Nie zabrakło kilku ikonicznych miejscówek. Tu więzienie Blackgate.

Podobnie jak to sztuczne awansowanie na kolejne poziomy. Po co zbieram punkty doświadczenia, skoro wprowadzono skalowanie wrogów, więc wraz ze mną levelują wszystkie napotkane bandziory? Zmieniają się tylko cyferki, nic więcej. Nieustanny progres rodzi też problemy innej natury. Gdy rozwijamy jedną postać, pozostałe z automatu osiągają ten sam poziom doświadczenia. I to jest okej. Ale wyposażenie pozostaje stare, więc **gdy zbyt długo pogramy jednym ziomkiem, po wyborze innego jego sprzęt okaże się nieefektywny**, co znów prowadzi do zaliczania tych nieszczęsnych subquestów z kserokopiarki celem szybkiego pozyskania nowych schematów i surowców. I to już okej nie jest. Jest wkurzające.

Batmanie, wróć!

Rycerze Gotham wykroją wam z życiorysu minimum kilkanaście godzin i nie będzie to czas stracony, niemniej zapomnicie o grze niedługo po tym, jak przez ekran przewiną się napisy końcowe. I zasadniczo nie miałbym z tym problemu, bo historia jest angażująca, a system walki elastyczny i przyjemny w krótkich, kontrolowanych dawkach. Rozgrywka wydaje się poprawna, jeśli serwujemy ją sobie dorywczo, w ramach przerywnika od innych produkcji, jednak **granie ciągiem, po kilka godzin dziennie, okazało się dla mnie doświadczeniem boleśnie powtarzalnym**, by nie powiedzieć męczącym.

Żeby była jasność: zasadniczo to nie jest zła gra, prędzej zabałaganiona i kiepsko zoptymalizowana. Tyle że od nieformalnej spadkobierczyni legendarnej już serii mamy prawo oczekiwać więcej. Historia lubi się powtarzać – i tak jak Batman: Arkham Origins (dzieło tych samych twórców) odstawał od trylogii Rocksteady, tak Rycerze Gotham odstają jakościowo od całego cyklu Arkham. Teoretycznie to więcej tego samego, produkcja osadzona w znanym uniwersum i wykorzystująca podobny pomysł na rozgrywkę, w praktyce – przeciętniak bez ambicji, który do serii Rocksteady zwyczajnie nie ma startu. |CDA|

6

+ dobrze poprowadzona i angażująca opowieść
+ eksponuje mniej wyeksploatowane okołobatmańskie wątki
+ zróżnicowane, nieźle zaprojektowane lokacje w misjach głównych
+ rozległe miasto i wygodne poruszanie się po nim
+ efekciarski i intuicyjny system walki
+ multum zawartości, zawsze jest coś do roboty

– aktywności poboczne z kserokopiarki
– Gotham jest pozbawione charakteru
– zbędne elementy, jak crafting czy levelowanie
– większość umiejętności nie wpływa na styl gry
– częste loadingi i spadki płynności
– ograniczony co-op (tylko po sieci i dla dwóch osób)

Świeże, dobre, niezależne

Nie wsadza łap w przypadkowe maszyny: **9kier**

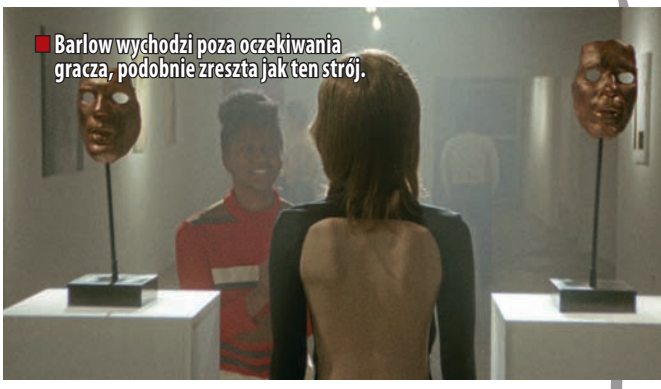
Przykro mi, Scorn, ale każda z wymienionych w tym zestawieniu gier jest lepsza od ciebie.

Immortality

PC, XSX | interaktywny film, thriller | Sam Barlow, Half Mermaid

Twórca Her Story i Telling Lies powrócił z kolejnym interaktywnym filmem FMV, podobnie nieliniowym jak poprzednie, lecz znacznie przystępniejszym. Koniec z wyszukiwaniem fragmentów historii poprzez wpisywanie słów kluczy – tym razem wystarczy zatrzymać scenę i wskazać na zamrożonym ekranie jakiś obiekt lub osobę, by gra pokazała inne ujęcie zawierające dany element. I tak z imprezy filmowców przeskoczyć da się do nagiej demonicy przy drzewie, a z nowoczesnej hotelowej łazienki do czasów inkwizycji. Immortality **prezentuje nie jedną, lecz trzy historie – łączy je postać fikcyjnej aktorki Marissy Marcel**, która zagrała w tych niewydanych dziełach, po czym zniknęła z powierzchni ziemi. Jest więc film kostiumowy inspirowany powieścią „Mnich" Matthew Gregory'ego Lewisa, dramat z dublerką celebrytki, a także kryminał z szukaniem mordercy – i każdy z nich układa się z kawałków niczym puzzle. Mnóstwo scen to fragmenty niepochodzące z samych filmów: próby z czytaniem scenariusza, ustawianie rekwizytów i zmianę garderoby, wydarzenia takie jak gale czy programy telewizyjne.

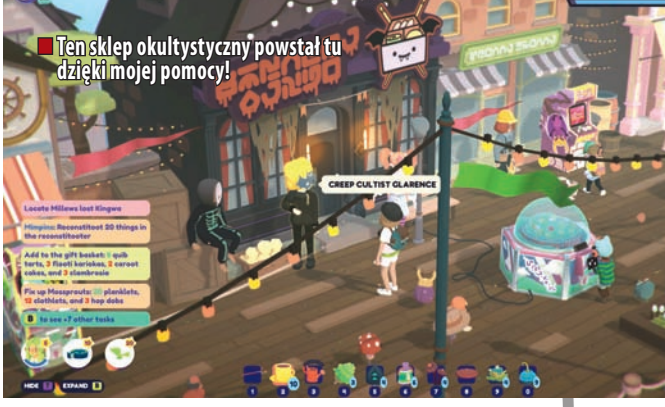
Gdybym zrobiła screena kilka sekund później, kobieta byłaby naga i grafika nie weszłaby do pisma.


Barlow wychodzi poza oczekiwania gracza, podobnie zresztą jak ten strój.

Gdzieś w stopniowo odkrywanych nagraniach tkwi tajemnica zaginionej aktorki, lecz – i to Immortality wyróżnia – owa zagadka intryguje i zaskakuje w sposób nietypowy nie tylko dla Sama Barlowa, ale dla gatunku interaktywnych filmów w ogóle. Pewien zabieg brytyjskiego twórcy sprawia, że zwyczajne oglądanie gromadzonych ujęć i splatanie siatki z rozrzuconych wątków nie wyczerpuje potencjału gry. Jeśli nie brakuje ci determinacji i lubisz dokopywać się do sekretów, a do tego nie przeszkadza ci szczypta dziwactwa i garść motywów dla dorosłych, będziesz oglądać kilkakrotnie te same taśmy, pauzować je, przewijać w tę i we w tę. Co nie powinno stanowić problemu (a przynajmniej w moim przypadku nie stanowiło), bo Immortality **to przyjemność dla oka i ucha, dzieło ze zróżnicowanymi, interesującymi i naprawdę świetnie zagranymi scenami**, od których trudno się oderwać.

Ooblets

PC, XSX, XBO, NS | przygodowa, crafting, karcianka | Glumberland



Ten sklep okultystyczny powstał tu dzięki mojej pomocy!

Wyobraź sobie, że w Stardew Valley oprócz normalnych warzyw **można posadzić w ogródku specjalne nasionka, z których wyrastają najróżniejsze słodkie stworki**, np. przypominające pora drzewko albo ptasio z zakolami. Te cudowne istotki chodzą następnie za tobą po miasteczku, nosząc śmieszne akcesoria w postaci czapek czy monokli, a twoim obowiązkiem i radością staje się organizowanie dla nich karciankowych starć tanecznych. Tak, tytułowe ooblety kochają się ruszać!

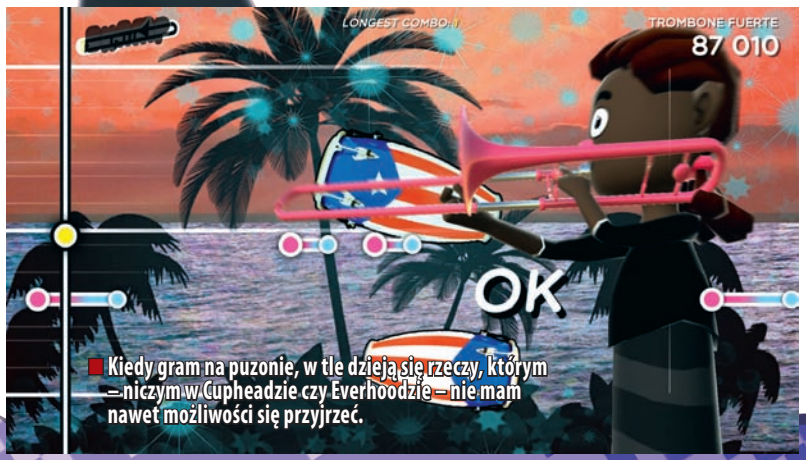
W mieścinie, do której trafisz na początku gry, dzieje się oczywiście znacznie więcej: działają w niej rozmaite kluby, sklepy i przybytki, a po ulicach i zakątkach kręcą się osoby, z którymi można nawiązać relacje, oraz trochę nowych gatunków stworków. Questy dzienne, crafting, możliwość zwiedzania innych lokacji oraz opcje personalizacji sprawiają, że w dostępnej od września pełnej wersji Ooblets mamy sporo do roboty. **To jedna z tych bardzo relaksujących gier** na leniwe weekendy wywołująca silny syndrom „jeszcze jednego dnia". Tu musisz wykręcić najwyższy wynik na automatach albo przestraszyć grupę dzieciaków, tam zebrać składniki na kosz podarunkowy (liczne fetch questy to jedyna poważna wada produkcji) czy odnaleźć nielegalnie sprzedane przedmioty. Jeśli lubisz słodkie stwory, zbieractwo i atmosferę przytulnego miasteczka, które próbuje się zmienić na lepsze, rozważ sesję z Ooblets. Naprawdę jestem fanką tej kolorowej, pastelowej grafiki artystów z Glumberland, a i wesołe utwory ze starć tanecznych nie tylko wpadają w ucho, ale też zostają w głowie na długie godziny.

Ooblety kochają tańczyć – wtedy gra z przygodówki zmienia się w prostą karciankę.

Trombone Champ

PC | muzyczna, rytmiczna, gra na puzonie | Holy Wow

To jedna z tych produkcji, których – podobnie jak w przypadku choćby Speaking Simulatora – jedynym celem jest sprawienie, by gracz pękał ze śmiechu. **Trombone Champ wpycha mu w dłonie puzon i każe wygrywać za pomocą myszy (polecam zwiększyć czułość!) znane melodie**: od hymnów różnych państw, przez rozmaite kawałki znane z popkultury (z domeny publicznej), po utwory muzyki klasycznej (V symfonia Beethovena, Strauss czy Mozart). Oczywiście szybko staje się jasne, że to nie takie łatwe – ze wstydem przyznaję, iż nie zdobyłam „S" nawet w trakcie rozgrzewki, i to pomimo paru podejść. Przede wszystkim sterowanie jest domyślnie odwrócone: ruch w górę to ruch w dół i vice versa. Da się to zmienić w opcjach, dzięki czemu gra robi się znacznie przystępniejsza, ale moim zdaniem tak jest zabawniej – im gorzej mi szło, tym bardziej się śmiałam. Kiedy trochę się już skompromitowałam i byłam gotowa na standardowe sterowanie, okazało się, że zdążyłam się już przyzwyczaić i wypadałam jeszcze żałośniej. Koncertowo fałszowałam, nie nadążałam, nie mając nawet czasu docenić tematycznych animacji towarzyszących różnym utworom (piwo, kiełbasa i rumianek!), i bawiłam się fantastycznie. Po czterech godzinach nie mogłam ruszać ręką, ale niczego nie żałuję.

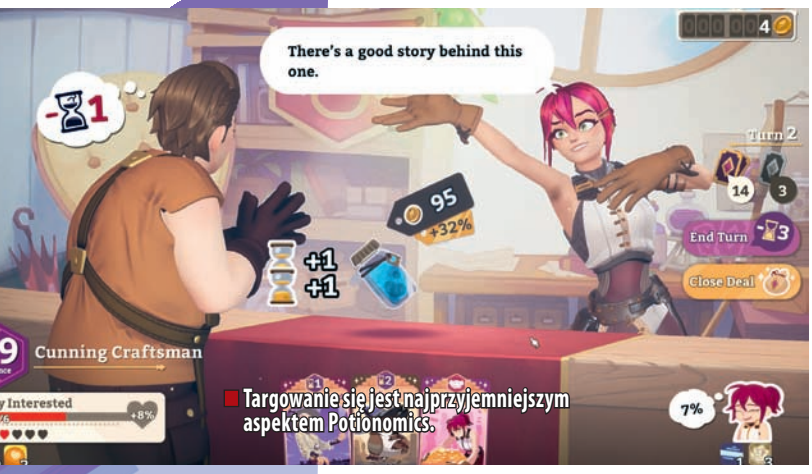


Kiedy gram na puzonie, w tle dzieją się rzeczy, którym – niczym w Cupheadzie czy Everhoodzie – nie mam nawet możliwości się przyjrzeć.

Za ukończone utwory zbiera się punkty, za nie z kolei kupuje się boostery ze specjalnymi kartami. Tu warto uprzedzić, że **w Trombone Champie jest trochę humoru fekalnego** – okazjonalne odgłosy pierdów czy kupowaluta, na którą można przerabiać wspomniane karty, by kupić kolejne lub... Co jeszcze da się z nią zrobić, nie zdradzę, bo to jeden z sekretów gry – część z nich dostępna jest nawet dla tych nie z puzonem urodzonych, ale po niektóre sięgną jedynie najprawdziwsi czempioni. Każdemu jednak, niezależnie od umiejętności, Trombone Champ oferuje prawie 30 utworów, 50 kart, a także tryb improwizacyjny, w którym po latach przypomniałam sobie, jak gra się „Happy Birthday". Wszystkiego najlepszego!

Potionomics

PC | ekonomiczna, crafting, taktyczna karcianka | Voracious Games



Targowanie się jest najprzyjemniejszym aspektem Potionomics.

Gra pozwala na ulepszanie sprzętu, np. wymianę półek czy kociołków.

Nie spodziewałam się po Potionomics – grze, w której bohaterka odbudowuje sklep magiczny dziadka i uczestniczy w konkursach, by spłacić jego dług – wiele, a okazało się, że **bije na głowę wczesną wersję Potion Crafta i naprawdę trudno się od niej oderwać**. (Sama spędziłam z nią 12-13 godzin w dwie doby...). Warzenie magicznych mikstur jest satysfakcjonujące, zwłaszcza po pierwszych paru dniach, ale to, co naprawdę mnie kupiło, to negocjacje bohaterki z klientami. Wyobraź sobie, że podczas sprzedaży gra zmienia się – niczym w Griftlands – w taktyczną karciankę! Takie interakcje trwają zaledwie parę tur, bo goście się niecierpliwią, ale są sto razy ciekawsze niż zręcznościowa minigierka, którą widziałam kiedyś w Potion Crafcie, i przyznać muszę, że to ze względu na nie zostałam z Potionomics na dłużej. A później okazało się, że mieszanie składników na eliksiry tak, by zdobyć konkretną jakość i liczbę gwiazdek, wcale nie wypada gorzej niż negocjowanie. Podoba mi się także zarządzanie bohaterką w czasie (choć mogłoby to zostać trochę lepiej oznaczone), ulepszanie sprzętu czy wysyłanie znajomej na misje. Styl graficzny do mnie nie przemawia, ale trudno nie mieć skojarzeń z animacją „Arcane", co na pewno znajdzie wielu fanów.

Tak naprawdę jedyny aspekt Potionomics, który mi się nie podoba, to system relacji, a konkretnie **dialogi. Są przegadane i męczę się z nimi tylko po to, by dostawać od bohaterów rozmaite perki** (np. zniżki) i dodatkowe karty do talii. Wiem jednak, że mam po prostu wobec tego elementu fabuł mało cierpliwości (gdybym chciała czytać ciągnące się rozmowy o niczym, grałabym w japońskie erpegi...), co niekoniecznie musi oznaczać, że z tobą będzie tak samo. Przyjemnego warzenia!

Vampire Survivors

PC, XSX, XBO, And | roguelite, akcja | poncle

Gra poncle jest szalenie tania, prosta w obsłudze i bardzo wciągająca. Podejrzewam, że twórca nie miał pojęcia, iż jego dzieło, początkowo sprzedawane za dyszkę, trafi do tak wielkiego grona odbiorców. Dość powiedzieć, że **w chwili pisania tego tekstu w Vampire Survivors gra ponad 9 tys. osób, a rekord wynoszący 77 tys. graczy w jednym momencie padł na początku roku**, w dodatku gdy produkcja była jeszcze we wczesnym dostępie! Od października można cieszyć się już pełną wersją, nadal tanią jak barszcz, i warto dać jej szansę, nawet jeśli na co dzień preferuje się inne gatunki.

Brzydactwo. Ale takie powinny być wampiry.

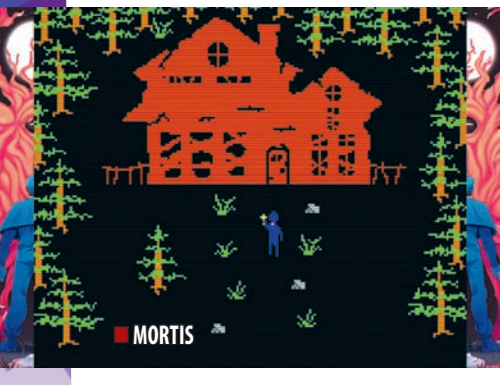
Spoiler: umarłam w ostatniej minucie, możliwe nawet, że w ostatnich 20 sekundach.

W Vampire Survivors – grze akcji z widokiem z góry – wybierasz postać, a potem **musisz wytrzymać pół godziny na proceduralnie generowanej mapie wśród nieustannych fal przeciwników**, w międzyczasie zdobywając i ulepszając różne rodzaje broni i sprzętu. Czasem trzaskasz batem, innym razem lata wokół ciebie niszczycielska Biblia, a połowę radości daje właśnie testowanie rozmaitych kombinacji ekwipunku. Ubić cię chcą nieumarli, wiedźmy, owady, rośliny oraz mnóstwo innych maszkar. Nie zna życia ten, kto nie padł nigdy w 30 minucie – kiedy jest już naprawdę, naprawdę gorąco, a ekran wypełniają dziesiątki stworów – kilkanaście sekund przed wyczekiwanym końcem. Od czasu premiery we wczesnym dostępie Vampire Survivors zdążyło się oczywiście mocno rozwinąć – teraz oferuje różne mapy, więcej postaci i sekretów. Nie idzie mi jakoś specjalnie dobrze, ale nie przeszkadza mi to w cieszeniu się prostą, angażującą rozgrywką. I tak, też uważam, że produkcja jest brzydka jak czajnik postawiony krzywo na palniku, ale w tym przypadku wnętrze naprawdę to rekompensuje, a muzyka zostaje w głowie.

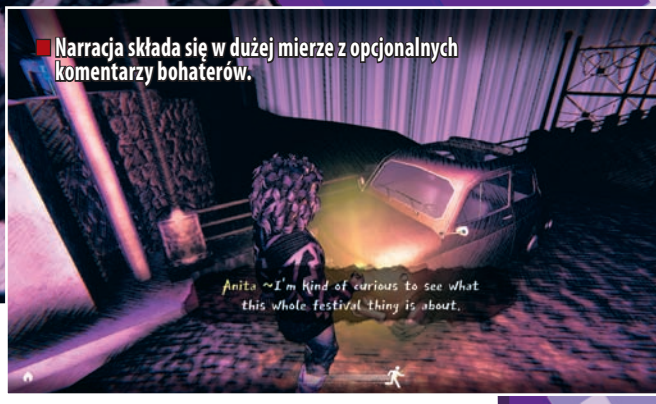
Faith: The Unholy Trinity

PC | przygodowa, akcja, horror, trylogia
Airdorf Games

Uwielbiam Airdorfa – to jeden z moich dwóch ulubionych twórców krótkich horrorów (obok Octaviego Navarro). Najlepszym, co zrobił, oczywiście oprócz superoldskulowej serii Faith, było chyba Summer Night, które można kupić na jego itchu za dolara. The Unholy Trinity to powstająca na przestrzeni kilku lat trylogia; w tej prostej pikselowej przygówko-zręcznościówko-skradance z widokiem z góry **gracz wciela się w młodego księdza i egzorcyzmuje demony za pomocą krzyża**. Opowieść bardzo klimatyczna (i mówię to jako osoba, która nie ma sentymentu do 8-bitowych produkcji), fenomenalnie udźwiękowiona, prowadząca do różnych zakończeń. Od kiedy na jednym z maratonów niedługich tytułów zapoznałam się z pierwszą częścią Faith – a było to cztery lata temu – nie mogłam przestać porównywać z dziełem Airdorfa innych krótkich gier grozy. Ba, gdy myślę o swoich ulubionych przygodowych horrorach, to ona przychodzi mi na myśl w drugiej kolejności, zaraz po The Last Door.



W trzech częściach tego horroru religijnego – z których pierwsza, najkrótsza, zajmuje poniżej godziny, a ostatnia, najdłuższa, trzy i pół – duchowny eksploruje lokacje i ściera się z nieprzyjaznymi istotami nie z tego świata. I co prawda **jedynie „trójka" wyszła w tym roku, ale to ona podsumowuje całą historię i to dopiero wraz z nią Bluźniercza Trójca trafiła do szerszego grona graczy** – a ja nie wybaczyłabym sobie, gdyby seria Airdorfa nie pojawiła się w tym zestawieniu. Niech nie zniechęcą cię dialogi z syntezatora czy grafika w stylu retro – Faith jest warte twojego czasu, może nawet najbardziej ze wszystkich produkcji z tego przeglądu. A na koniec pozostaje mi powiedzieć tylko jedno: Mortis!



Narracja składa się w dużej mierze z opcjonalnych komentarzy bohaterów.

Saturnalia

PC, PS5, PS4, XSX, XBO, NS | przygodowa, survival horror | Santa Ragione

Stylowy przygodowy horror Saturnalia przywołuje skojarzenia z Song of Horror, bo podobnie jak on **bazuje na eksploracji i interakcji z obiektami oraz oferuje nie jednego, lecz kilkoro bohaterów**. Okazało się jednak, że epicowy exclusive to wersja „soft" produkcji z 2019 roku – na standardowym poziomie trudności uciekanie przed stworem grasującym po małym włoskim miasteczku nie jest wymagające i można na spokojnie śledzić fabułę, a grze nie zdarza się nikogo karać tylko dlatego, że nie wzięło się ze sobą z poprzedniej lokacji jakiegoś przedmiotu czy zawaliło się QTE. Fabuła Saturnaliów wiąże się z pewnym przeprowadzonym w mieścinie rytuałem, a zadaniem grupy znajomych jest ustalenie, co dokładnie się dzieje i jak to powstrzymać, by móc opuścić to przeklęte miejsce. Protagoniści na zmianę zwiedzają więc opuszczone budynki (kościół, sklepy, pełną korytarzy kopalnię itp.) i gromadzą zarówno trwałe, jak i jednorazowe narzędzia, a mechanika rozświetlania wszechobecnej ciemności zapałkami oraz rozpalania ognisk przywołuje na myśl także najbardziej interesujący aspekt White Night. Co ciekawe, gra zaczyna się jak telenowela – bohaterka zamierza powiedzieć swojemu żonatemu kochankowi o tym, że spodziewa się jego dziecka.

Interesujący element Saturnaliów – choć sama jeszcze nie doświadczyłam tego na własnej skórze, bo nikt mi nie umarł – stanowi **proceduralnie generowane miasteczko, w którym budowle pojawiają się w innych miejscach po tym, jak zginie cała drużyna** (w Song of Horror byłby to game over...). Fabularne questy dalej są wtedy odhaczone i postęp w scenariuszu nie resetuje się, jednak zmienia się rozkład ulic i gmachów.

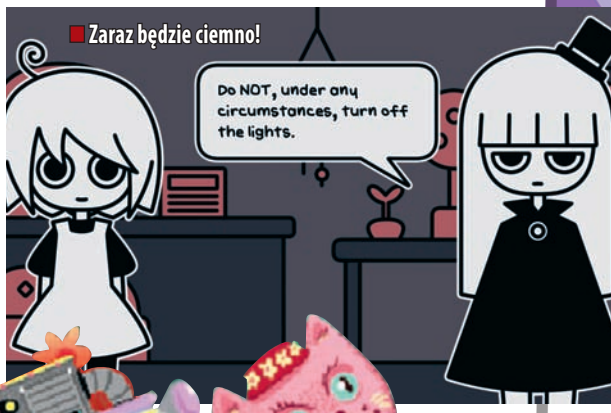
Gra wprowadza nowych bohaterów stopniowo – tu np. korzystając z retrospekcji.

Lepsze to niż kult pracy!

A Pet Shop After Dark

PC | point'n'click, horror | npckc

Nagle okazuje się, że gram w horrory znacznie częściej, niż mi się wydawało. A grałabym jeszcze częściej, gdybym znajdowała więcej takich perełek jak A Pet Shop After Dark. **Point'n'click studia npckc odkryłam kiedyś w trakcie maratonu dem, ujął mnie wtedy burzeniem czwartej ściany** – to jedna z tych gier, które (uwaga, spoiler!) tworzą pliki na dysku i w których trzeba lawirować między światem gry a własnymi folderami, by popchnąć fabułę. Ta opowiada o dziewczynie niespodziewanie zatrudnionej w sklepie zoologicznym pomimo braku kwalifikacji i jego ekscentrycznej właścicielce. Szefowa każe karmić zwierzaki w pustych terrariach i tłumaczy to tym, że są nieśmiałe i się pochowały; ostrzega też, żeby pod żadnym pozorem nie gasić światła, mimo że w placówce nie ma nawet włączników! Od początku wiadomo, że coś się święci, a zadaniem bohaterki i gracza jest odkrycie, co próbuje zataić tajemnicza kobieta.



Zaraz będzie ciemno!

Nie wiem, jak to możliwe, że ludzie przechodzą A Pet Shop After Dark w dwie godziny – mój licznik na Steamie pokazuje ponad sześć. Fakt, zacięłam się na dwóch łamigłówkach, ale nawet jeśli odjęłabym godzinę albo dwie przeznaczone na próby ich rozwiązania, nie dałabym rady tak szybko sobie ze wszystkim poradzić. Zresztą może to i lepiej, bo osobiście uwielbiam powoli cieszyć się dobrze zaprojektowanymi zagadkami. W A Pet Shop After Dark nie ma ich zbyt wielu, bo i **gra jest krótka, ale na pewno warto się z nią zapoznać** – jeśli przełkniesz bardzo prostą grafikę, nieudźwiękowione dialogi i zaledwie kilka utworów na krzyż.

Funtasia

PC, NS | jazda w prawo, fizyka | Fantastico Studio

Ta gra jest chyba jeszcze głupsza niż Trombone Champ – a to nie lada wyczyn! Funtasia osadza gracza w roli jakiegoś zwierzaka, daje mu szalony pojazd i każe pędzić w prawo przez góry, doliny i mosty oraz skakać przez kolce czy przepaście. Rzecz w tym, że wehikuł na początku do niczego się nie nadaje, więc za zarobioną podczas jazdy walutę ulepsza się go (np. koła czy zawieszenie), by przy kolejnym podejściu dotrzeć jeszcze dalej. Jeśli więc nie lubisz umierać, Funtasia nie jest produkcją dla ciebie, bo **zgony stanowią tutaj istotną część mechaniki**. Kiedy wreszcie uda ci się ukończyć mapę, gra przerzuca cię do złożonej z trzech faz walki z bossem, który miażdży cię swoją wielką pięścią lub rzuca wybuchającymi beczkami.

Konwencja jest naprawdę bzdurna: wszyscy bossowie to potwory wyrosłe ze śmieci, samochody rzygają tęczą, a **mapy są tak kolorowe, że po sesji z grą trzeba potraktować oczy wybielaczem, żeby nie mieć powidoków**. Nie wiem też, jak to możliwe, że Funtasia wydaje się jednocześnie ładna i brzydka. Choć wygląda jak słodka zręcznościówka dla dzieci, potrafi być niezwykle trudna, co dla mnie

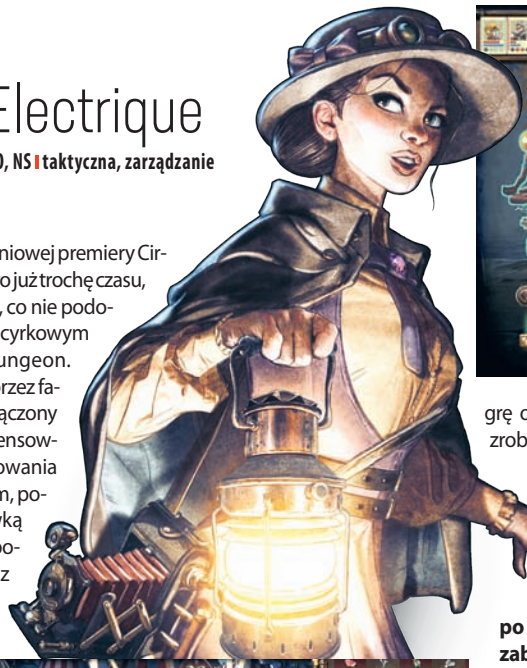
w całej tej sytuacji jest chyba najbardziej dziwaczne. Standardowe sekwencje to wprawdzie kwestia grindu, ale z bossami nie idzie już tak łatwo – zdarzało mi się wielokrotnie podchodzić do tego samego przeciwnika i kończyć z nim mniej więcej na etapie „serio, daję sobie jeszcze trzy próby i jeśli mi się nie uda, to wyłączam grę". Jednak umieranie nieprzesadnie tu frustruje i przyznaję, że Fantastico Studio wykonało, nomen omen, fantastyczną robotę.

Jeden cios – jeden trup.

Graczom zawsze pod górkę!

Circus Electrique

PC, PS5, PS4, XSX, XBO, NS | taktyczna, zarządzanie cyrkiem | Zen Studios



Mimo że od wrześniowej premiery Circus Electrique minęło już trochę czasu, ciągle pamiętam to, co nie podobało mi się w tym cyrkowym klonie Darkest Dungeon. Rozwój postaci poprzez fabularne starcia połączony z brakiem innych sensownych opcji awansowania bohaterów, grindem, powtarzalną rozgrywką i nagłymi skokami poziomu trudności raz czy dwa sprawiły, że miałam ochotę grę odłożyć. A jednak tego nie zrobiłam – spędziłam z Circus Electrique 35 godzin, mimo że nie ciążyło nade mną widmo recenzji ani żadne inne zobowiązanie. **Odpalałam grę po godzinach i kończyłam zabawę grubo po północy, czasami po trzeciej.** I choć z powodu wymienionych wad – które, mam nadzieję, przynajmniej częściowo już poprawiono – bardzo poważnie zastanawiałam się nad tym, czy powinna się w ogóle znaleźć w moim przeglądzie, ostatecznie postanowiłam ją tu umieścić. Naprawdę nie zwykłam tracić czasu na kiepskie produkcje, a tu dotarłam do samego końca.

Nietypowa, ale skuteczna kompozycja.

W cyrku można przypisywać bohaterów do różnych budowli, by np. trenować ich lub leczyć.

Zdecydowanie **najbardziej podobało mi się przygotowywanie przedstawień pomiędzy wydarzeniami i potyczkami** – zabawa synergią różnych postaci, które żeby zrobić dobre show, muszą nie tylko mieć umiejętności, ale i zwyczajnie się lubić. I fakt, że postawiono na klimaty tradycyjnego cyrku – tu leczący klaun z wielkim młotkiem czy gigantyczny siłacz potrafiący zdjąć przeciwnika jednym uderzeniem, tam brzuchomówca czy orientalna tancerka – z całą tą otoczką plakatów retro, światełek i kolorowych, tandetnych strojów. Walka, która ze względu na dwa paski przy każdej postaci (zdrowia i oddania) kojarzy się z Iratusem czy Rogue Lords, wciąga i wygląda przyzwoicie, a cutscenki są w pełni udźwiękowione. Circus Electrique może być najsłabszą grą w tym zestawieniu, ale taktycy i tak powinni się jej przyjrzeć.

Floodland

PC | city builder, survival, postapo | Vile Monarch

Wiele zasobów we Floodland z czasem się odnawia, co czyni z gry raczej relaksującego city buildera.

Mój panie, do obsługi tego magazynu potrzeba kilku wyszkolonych robotników!

Dziwią mnie mieszane recenzje Floodland, bo uważam, że mechanicznie jest ciekawszy niż zachwalana wczesna wersja Against the Storm (które, swoją drogą, po pełnoprawnej premierze prawdopodobnie również znajdzie się w jednym z moich przeglądów). Nowe dzieło polskiego studia Vile Monarch – twórców Weedcrafta czy serii Oh...Sir!! The Insult Simulator – zabiera gracza do postapokaliptycznego, jednak wcale nie tak odległego w czasie świata wyniszczonego przez katastrofę klimatyczną. Niektóre elementy – zarządzanie próbującymi współegzystować klanami, eksploracja czy system praw do podpisania – wciąż wymagają dopracowania, ale uważam, że **Floodland to solidny city builder dla osób potrafiących docenić powolne strategie**. Choć mechanicznie czerpie w wielu aspektach z Frostpunka, wywołuje kompletnie inne emocje – nie jest to rwanie włosów z głowy i zamykanie oczu z nerwów, lecz raczej spokojne budowanie i zarządzanie, które niepostrzeżenie, z zadania na zadanie, zjadają kolejne godziny. Towarzyszy temu wpadająca w ucho ścieżka dźwiękowa, z której mnie najbardziej urzekły kawałki gitarowe i klimatyczny utwór z menu głównego.

Twórcy przygotowali **naprawdę sporą i całkiem ładną mapę, której zakamarki – opuszczone domostwa, ruiny budynków przemysłowych, polany czy wybrzeża – pełne są zasobów**. Spore jest także drzewko rozwoju. Sama czuję, że dopiero liznęłam to, co Floodland ma do zaoferowania, i liczę na to, że uda mi się jeszcze do niego wrócić. |CDA|

Wszystkie

„A może partyjkę gwinta?", proponuje: **Smuggler**

Gdy zapowiedziano nowe wiedźmińskie gry i remake „jedynki", pomyślałem, że zamiast bić pianę na temat tytułów, o których praktycznie nic konkretnego nie wiadomo, może warto powspominać te wcześniejsze produkcje. Zdziwicie się, jak wiele ich powstało: na komputery, na telefony i do grania bez prądu.

GERALT PECETOWIEC

Nie pojawi się tu nic o trylogii wiedźmińskiej CD Projektu, bo o niej napisano już wszystko. Za to na początek opowiem, co się działo, zanim do naszych rąk trafiła pierwsza część słynnej serii. A działo się sporo, bo Wiedźmin rodził się długo i w bólach – przed 2007 rokiem miały miejsce dwie nieudane próby gradaptacji prozy Andrzeja Sapkowskiego.

Wiedźmin metropolitalny

Do pierwszej doszło w 1997 roku, gdy wyzwania podjęło się Metropolis Software kierowane przez Adriana Chmielarza. Namówienie Sapkowskiego, by zgodził się na stworzenie gry, łatwe nie było i wymagało od szefa studia wielu poświęceń. We wpisie na Facebooku wspominał: „(...) uznałem, że ego pisarza wymaga intensywnego masażu i łaskotania, więc w każdej korespondencji zgrabnie odciskałem swoje usta na wirtualnych pośladkach autora. Zadziałało, umowę podpisaliśmy". Sapkowski kasę za licencję wziął, jak to on, z góry, o czym zresztą po latach zapomniał, bo w wywiadzie z 2016 użalał się: „(...) od Chmielarza nie dostałem nic *(żadnej kopii gry – dop. red.)*, nawet »Pocałuj mnie w d*pę« nie usłyszałem... już nie mówiąc o pieniądzach". No cóż, trudno byłoby dać mu coś, co nigdy nie powstało. A nie powstało, bo **gdy Chmielarz odszedł z Metropolis Software w 1999, jego następcy uznali, że ten projekt jest po prostu za duży i za drogi**, jak na aktualne możliwości techniczne i finansowe studia. Więc go anulowali. I dobrze! Ponieważ gdyby tego slasherowatego Wiedźmina stworzono, zapewne nigdy nie ujrzelibyśmy serii CD Projektu.

Geralt z Calaris

Do drugiej próby doszło już w CD Projekcie gdzieś w okolicach 2002. Za scenariusz odpowiadali dwaj pisarze: Maciej Jurewicz i Jacek

W tej wczesnej przymiarce CD Projektu do gradaptacji twórczości Sapkowskiego sterowało się stworzonym przez siebie wiedźminem lub wiedźminką...

...a sama gra była hack'n'slashem.

gierki Geralta

Geralt z 1998 był zaiste paskudny...

Powrót Białego Wilka – niedoszły port pierwszego Wiedźmina na konsole.

Komuda. **Grze było wtedy bliżej do hack'n'slasha niż erpega, a napędzał ją engine Calaris – ten sam, na którym stworzono Mortyra.** Ponadto planowano, by Geralt pojawił się tylko na moment, żeby w pewnym queście uratować z kłopotów bohatera (wiedźmina lub wiedźminkę) wykreowanego przez gracza. Premierę przewidziano na 2003, ale rozmaite problemy interpersonalne pomiędzy zarówno scenarzystami oraz głównym programistą i autorem engine'u w jednym (oględnie mówiąc, panowie za sobą nie przepadali), jak i tym ostatnim oraz szefami CD Projektu znacząco opóźniały cały proces. Do tego doszła kwestia silnika stworzonego z myślą o FPS-ach. To wszystko sprawiło, że również ten projekt ostatecznie trafił do kosza. Na szczęście.

Zaczęto więc od początku: z inną ekipą, na nowym enginie, z założeniem, że będzie to pełnokrwisty erpeg. Co ciekawe, całkiem sporo wymyślonych wcześniej questów wykorzystano w finalnej wersji scenariusza Wiedźmina. Podobnie jak niektóre rozwiązania fabularne, włącznie z początkiem, czyli atakiem na Kaer Morhen.

> Pierwszą próbę egranizacji Wiedźmina podjęto już ćwierć wieku temu.

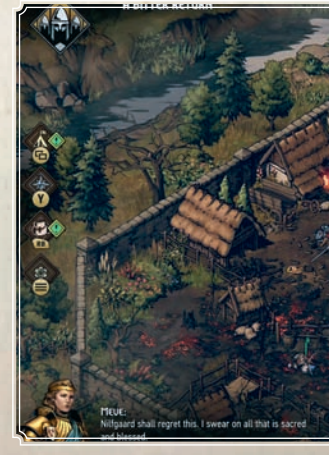
Wiedźmin pokonany

Po premierze pierwszego Wiedźmina – gra wyszła tylko na pecety – CD Projekt Red opracował ambitny plan stworzenia wersji na konsole, co zapowiedziano w listopadzie 2008. Wiedźmin: Powrót Białego Wilka miał działać na zupełnie nowym autorskim silniku francuskiego studia Widescreen Games. System walki i prowadzenia dialogów tworzono od podstaw, podobnie jak crafting, bez znaczących zmian pozostawiając jedynie fabułę. Grafika miała być dopieszczona i wzbogacona o nowe cutscenki, a sterowanie dostosowane do pada. Brzmiało to niesamowicie. Niestety szybko okazało się, że firmy zdecydowanie się nie dogadują. Polacy zarzucali Francuzom opóźnienia i niedoróbki, Francuzi Polakom nieterminowe płatności. To wszystko wraz z kryzysem finansowym sprawiło, że **w 2009 ogłoszono, iż prace nad Powrotem Białego Wilka zostają wstrzymane**. Po całym projekcie ostało się tylko kilka screenów i bardzo klimatyczny zwiastun na YouTubie (bit.ly/3E2XUZj). Na pocieszenie: do pierwszego Wiedźmina powstał mod, który

Z planowanego DLC do pierwszego Wiedźmina zostały tylko nielicznie grafiki koncepcyjne.

W książkach gwint był czymś w rodzaju wista czy brydża, ale gry CD Projektu pchnęły go w kierunku CCG.

Arkadia – MUD pozwalający odwiedzić świat Wiedźmina.



stara się upodobnić grę do tego, co obiecywano dać nam w wersji konsolowej.

Co gorsza, kryzys finansowy – zarówno ten światowy, jak i dotyczący samego CD Projektu, który ledwo uniknął bankructwa – sprawił, że **do piachu poszły też planowane fabularne dodatki do pierwszego Wiedźmina**, z czego najbardziej mi żal The Witcher: Outcast mającego rozgrywać się na Faroe, jednej z wysp archipelagu Skellige. Szkoda. Pozostaje tylko popatrzeć na „wycieknięte" grafiki koncepcyjne...

Wiedźmin w BŁOCIE

Czy wiecie, że istnieje MUD (Multi-User Dungeon, internetowa gra fabularna prowadzona przy użyciu tekstu) osadzony w wiedźmińskim realiach? Mowa o Arkadii, która oferuje dwie tzw. domeny – Stary Świat z Warhammera Fantasy oraz Ishtar oparty właśnie na twórczości Sapkowskiego. Co więcej, są one ze sobą połączone, tworząc tytułową krainę Arkadię. **Cała zabawa toczy się oczywiście w trybie tekstowym, po polsku i za darmo.** Gra funkcjonuje do dziś, ale próg wejścia jest w niej dość wysoki, lojalnie uprzedzam. Powstał też drugi wiedźmiński MUD, Vatt'ghern, oparty zresztą na kodzie Arkadii.

Konsolowcy czekali na Geralta do Zabójców królów z 2012 roku.

Wiedźmin: Versus

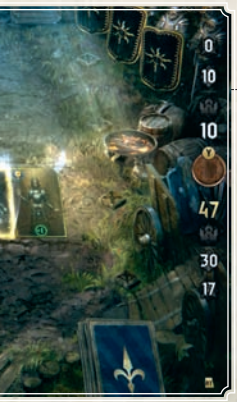
W 2008 roku CD Projekt Red i studio one2tribe opracowali całkiem sympatyczną grę przeglądarkową. **Umożliwiała walkę pomiędzy dwoma użytkownikami** (gracze rzucali sobie wyzwania), a każdy mógł sterować wybraną postacią należącą do jednej z trzech klas: wiedźminów (miecz i Znaki), czarodziejek (magia) i... przeraz – potworów z uniwersum Sapkowskiego (przeraza dysponowała brutalną siłą i zdolnościami specjalnymi przypominającymi nieco moce bruksy). Większość zabawy spędzało się na ekranie profilu, gdzie każdy sprawdzał statystyki swojego bohatera i wzmacniał go (aż osiem drzewek rozwoju!), wydawał zarobioną w trakcie starć walutę na broń i amulety, ulepszał różne zestawy umiejętności i wyzywał innych na pojedynek.

Wiedźmin Versus był niezłą grą przeglądarkową.

GERALT NA DELEGACJI

Biały Wilk pojawił się też gościnnie w kilku grach – Soulcalibur VI, Monster Hunter: World, Daemon X Machina, AFK Arena – ale o tych przypadkach pewnie wiecie. Za to może nie pamiętacie, że wiedźmin zawitał również do polskiej przygodówki Książę i Tchórz (1998), gdzie stary, brodaty i zgorzkniały udzielał się w jednym z epizodów. Nie był wprawdzie grywalną postacią, ale dało się z nim porozmawiać i wymienić znaleziony wiedźmiński medalion na buteleczkę eliksiru szybkości.

WIEDŹMIN MOBILNY



W Wojnie Krwi: Wiedźmińskich opowieściach zgrabnie połączono kilka gatunków.

Jak na grę przeglądarkową, walka odbywała się w dość niekonwencjonalny sposób. Najpierw opracowywało się taktykę opartą na ciągu ataków, bloków i czarów, umieszczając je w odpowiednich slotach. Potem gracze wysyłali sobie owe ustalone sekwencje i wtedy dopiero dochodziło do starcia zwizualizowanego w serii animacji. Styl graficzny mocno przypominał ten z pierwszego Wiedźmina. Na same potyczki po ich rozpoczęciu nie miało się żadnego wpływu, można było je już tylko obserwować. Wynik pojedynku stanowił wypadkową obu taktyk, wygrawszy zaś, zdobywaliśmy doświadczenie, punkty rankingowe i oreny. Wiedźmin: Versus cieszył się niegdyś sporą popularnością, ale w 2012 drogi CDPR i one2tribe rozeszły się, przez co produkcja zakończyła swój żywot. Szkoda.

O Gwincie chyba nie ma sensu wiele pisać. Przypomnę tylko, że ta wywodząca się z książek wiedźmińska karcianka wykorzystana w Dzikim Gonie została uznana za jedną z najlepszych minigier w historii, a w efekcie owej popularności w 2018 zadebiutowała jako samodzielna produkcja. Przyznam, że nie rozumiałem i nadal nie rozumiem jej fenomenu – ja się od niej z hukiem odbiłem. I chyba nie tylko ja, bo twórcy będą wspierać Gwinta tylko do końca 2023 roku.

Od 2018 roku możemy też zagrać w **Wojnę Krwi: Wiedźmińskie opowieści – dziwną i ciekawą mieszankę karcianki (wspomnianego gwinta), strategii, przygodówki i erpega**. Wcielamy się w niej w królową Rivii i Lyrii, Meve, i toczymy partyzancką wojnę z Nilfgaardem.

SMS do wiedźmina

6 stycznia 2002 w sieci komórkowej Idea uruchomiona została gra Wiedźmin. Miesięczny abonament kosztował pięć złotych. W zamian dostawaliśmy **coś w rodzaju tekstowej przygodówki, w której komendy wydawaliśmy za pomocą SMS-ów**. Wcielaliśmy się w wiedźmina – ale nie Geralta – wędrującego po krainie znanej z książek Sapkowskiego. Swoją postać, opisaną kilkoma parametrami, mogliśmy rozwijać, zdobywając doświadczenie poprzez trening i walkę (mieczami i magią), co gwarantowało awans na kolejne poziomy. W grze dało się też handlować czy rozmawiać z enpecami (czasem zlecali nam proste questy). Rozgrywka wyglądała na przykład tak (pisownia oryginalna):

Możesz iść na: S-Pd, E-Wsch. Wyślij SMS na nr 1566 o treści: S pójdziesz na południe E pójdziesz na wschód, PLECAK zobaczysz co niesiesz i inne dane
Gracz – SMS o treści: S
Jesteś w lesie. Spotkałeś Wampira (2/18). A – atakuj, B – uciekaj
Gracz – SMS o treści: A
Atakujesz Wampira. Użyj Znaku: A – Aard (1), B – Quen (1), Z – tylko broń
Gracz – SMS o treści: A
Pokonałeś Wampira. 7 pkt ran. 12 pkt dośw. Podniosłeś 1 sztukę złota. Znalazłeś jaskółcze ziele. A – podnieś, B – zostaw

SMS-owy Wiedźmin cieszył się czas jakiś nawet sporą popularnością.

Krwawym szlakiem

W 2007 powstała z kolei znacznie atrakcyjniejsza graficznie platformówka 2D Wiedźmin: Krwawy szlak – pierwotnie przeznaczona tylko dla abonentów sieci Play, potem dostępna dla każdego posiadacza smartfona. **Gra składała się z czterech dużych lokacji podzielonych na 12 poziomów pełnych przeciwników i rozmaitych przeszkód.** Korzystaliśmy z dwóch różnych mieczy (dało radę wykonywać kombosy) i czterech wiedźmińskich Znaków, ale ich użycie było ograniczane zmęczeniem postaci. Po każdym poziomie mogliśmy stworzyć eliksir z zebranych po drodze składników oraz ulepszyć jeden ze Znaków. Natknięcie się podczas przygód na enpeca często wiązało się zaś z wyborami moralnymi. Do tego w pakiecie dostawaliśmy całkiem sympatyczną grafikę przypominającą 16-bitowe konsole i najlepsze tytuły na Amigę. Teoretycznie gra już od dawna nie funkcjonuje, ale można spróbować odnaleźć ją „w internetach" i uruchomić jakimś emulatorem Javy. Moim zdaniem bardzo sympatyczny i chyba najbardziej grywalny tytuł spośród wszystkich „mobilek".

Wiedźmin: Krwawy szlak to naprawdę udana mobilka z epoki Javy.

W 2014 pojawiła się natomiast **mobilna adaptacja planszówki Wiedźmin: Gra przygodowa**, w której wcielaliśmy się w Geralta, Triss, Jaskra albo Yarpena – wybór w pewien sposób wpływał na przebieg zabawy. Można było grać solo lub w kooperacji, ale zwycięzcą zawsze zostawała tylko jedna postać. Bardzo atrakcyjna produkcja od strony wizualnej, trzeba przyznać.

Wiedźmińska MOBA, czyli The Witcher Battle Arena, nie podbiła świata.

„Wiedźmińskie Pokémon Go", czyli The Witcher: Monster Slayer.

WIEDŹMIN W PREZENCIE

Pamiętacie jeszcze, że kolekcjonerkę Zabójcy królów otrzymał w prezencie ówczesny prezydent USA, gdy w 2012 odwiedził Polskę? Co prawda Washington Post, robiąc parę lat temu ranking podarunków, jakie dostał Barack Obama, uznał, że Wiedźmin 2 był najgorszy z wszystkich... Ale cóż, Amerykanie nie zrozumieli chyba przekazu, który dla nas wydawał się oczywisty – że Polska to już nie tylko źródło „Polish jokes" i „pierogies and kielbasa". Inna rzecz, iż złośliwcy dodawali, że w Białym Domu zabrakło odpowiednio mocnego komputera i stąd takie niefajne miejsce w zestawieniu.

GERALT Z PAPIERU

W 2015 powstała wiedźmińska MOBA The Witcher Battle Arena – w modelu F2P z wszystkimi jego „urokami", w tym mikropłatnościami, za pomocą których odblokowywaliśmy dodatkowe umiejętności postaci (tych do wyboru było osiem). Walki toczono na arenach w trzyosobowych zespołach. **Zważywszy na fakt, że w tym samym roku serwery gry zostały zamknięte, Battle Arena świata nie podbiła.**

Musisz zabić je wszystkie!

The Witcher: Monster Slayer zapowiadał się w 2021 bardzo obiecująco. **W ciągu tygodnia od premiery tytuł pobrano ponad milion razy!** To porównywany do Pokémon Go erpeg wykorzystujący geolokalizację i technologię rzeczywistości rozszerzonej, mamy tu więc nakładanie na otaczający nas świat dodatkowych elementów. Fabuła osadzona jest w czasach poprzedzających wydarzenia z pięcioksięgu Sapkowskiego. Wcielający się w wiedźmina gracz chodzi sobie ze smartfonem po okolicy i poluje na pojawiające się na jego ekranie potwory, do ich pokonania wykorzystując miecze, Znaki oraz przygotowane wcześniej eliksiry. Poza fantastycznymi stworzeniami natyka się też na handlarzy oraz enpeców związanych z różnymi questami.

Niestety ewolucja gry poszła w dziwnym kierunku, a mający naprawić różne mankamenty patch 1.2.0 – zmieniający zasady gry i dość nachalnie wymuszający mikrotransakcje – nie był krokiem w dobrym kierunku. **Gracze odwrócili się od Monster Slayera i w efekcie Redzi poinformowali w grudniu o zamknięciu projektu**. Grę będzie można znaleźć w sklepach Google'a i Apple'a do końca stycznia 2023, a z pierwszym dniem lipca przestanie być dostępna także dla dotychczasowych użytkowników. Mam wrażenie, że ktoś tu wylał Geralta z kąpielą...

Karcianki

Już w 2007 powstały dwie karcianki osadzone w uniwersum Białego Wilka, obie stworzone przez wydawnictwo Kuźnia Gier. Pierwsza z nich – Wiedźmin: Gra promocyjna – była tylko jednym z dodatków do kolekcjonerskiej wersji gry CDPR i w tej roli nawet się sprawdzała, ale nie oczekujcie po niej czegoś więcej. Ot, fajny gadżet.

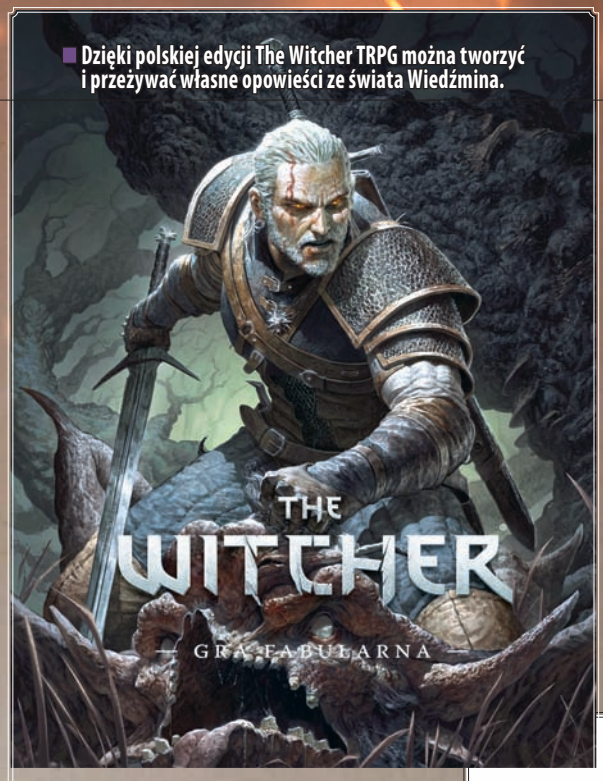
Przeznaczony dla dwóch-czterech osób Wiedźmin: Przygodowa gra karciana to już samodzielny byt. **Graczom podobały się dość proste i wciągające zasady**: sterujemy jedną z pięciu postaci z dzieła CD Projektu (ale nie Geraltem!), a naszym celem jest zabicie czterech potworów, zanim zrobią to inni. Do tego możemy wynająć do pomocy... właśnie Białego Wilka, jednak najpierw trzeba w tym celu przelicytować resztę zawodników. Jedna partia trwa jakieś 30-90 minut w zależności od liczby graczy.

Trzeba też wspomnieć o tym, że w gwinta można pograć również rzeczywistymi kartami. Dodano je do edycji limitowanych dodatków do Wiedźmina 3: Dzikiego Gonu – Serc z kamienia oraz Krwi i wina. Da się je także nabyć osobno np. na Allegro, ale ich cena jak dla mnie jest zaporowa.

No, więc siedzicie w karczmie i...

W 2001 do fanów trafił Wiedźmin: Gra wyobraźni. Poważna rzecz: podręcznik opisujący zasady (i świat) liczył ponad 250 stron. Powstały też dwa dodatki – Czas pogardy: Wojny z Nilfgaardem (opisuje tytułowe cesarstwo, zawiera rozszerzone zasady i jedną nową przygodę) oraz kampania Miecz przeznaczenia: Pokonać fatum. Ponadto wydano trzy numery kierowanego do fanów tej gry magazynu Biały Wilk. Jako że gracze nieco kręcili nosami na rozmaite niedoróbki, powstała druga, poprawiona wersja podręcznika, w którym na szczęście zrezygnowano już z fotosów z polskiego filmu „Wiedźmin".

20 lat później polskim entuzjastom gier fabularnych udostępniono przetłumaczoną edycję The Witcher TRPG autorstwa C. i L. Pondsmithów (jej darmowy starter znajdziecie tutaj: bit.ly/3UBZiZQ). System ten przenosi nas w czasy III wojny nilfgaardzkiej i pozwala wcielić się w przedstawiciela jednej z dziewięciu klas: barda, rzemieślnika, przestępcę, medyka, zbrojnego, kupca, kapłana, czarodzieja bądź oczywiście wiedźmina. Co istotne, to świat, gdzie bard czy rzemieślnik okazuje się czasem bardziej przydatny niż wojownik. Bo walka NIE stanowi tu głównego elementu rozgrywki. Całkiem realną możliwością jest więc stworzenie ekipy, w której w ogóle nie ma wiedźmina, a graczy nie interesuje ubijanie potworów... Na Zachodzie **chwali się The Witcher TRPG za wierne oddanie moralnej niejednoznaczności świata przedstawionego, pozytywne opinie zbiera też rozbudowany i satysfakcjonujący system rozgrywki**. Wedle recenzenta z Tabletop



Dzięki polskiej edycji The Witcher TRPG można tworzyć i przeżywać własne opowieści ze świata Wiedźmina.

Aż się oczy śmieją do takiej zawartości pudełka.

Druga, poprawiona edycja podręcznika do Wiedźmina: Gry wyobraźni.

Gaming Magazine to „krwawa i brutalna gra łącząca dość złożone zasady z dużym naciskiem na opowiadanie historii".

Kostki rzuć wiedźminowi, kubeczkiem potrząśnij!

W 2014 do sklepów trafiła planszówka Wiedźmin: Gra przygodowa, później przeniesiona na platformy mobilne. To taka nie za trudna turlanko-karcianka z dużą dawką losowości. Na pewno ładnie wydana. W zabawie może brać udział maksymalnie czworo graczy wcielających się w Geralta, Triss, Jaskra i Yarpena Zigrina. Wygrywa ten, kto w określonym czasie zbierze najwięcej punktów zwycięstwa uzyskiwanych za realizację zleconych zadań i eliminację potworów. Niektórzy krzywią się, że rozgrywka jest tutaj dość powtarzalna i w efekcie monotonna, bo korzysta się zaledwie z trzech rodzajów akcji (podróż, rozwój i śledztwo), a jedna partia trwa jakieś dwie-trzy godziny. Szwankuje także interakcja pomiędzy postaciami na planszy.

> Nie potrzebujesz nawet prądu, by zostać wiedźminem we własnym domu.

Niedługo na rynku **pojawi się też polska planszówka z elementami karcianki – Wiedźmin: Stary Świat z akcją toczącą się na wiele lat przed wydarzeniami opisanymi w książkach**. Przenosimy się do czasów, gdy istniały różne szkoły wiedźmińskie, a łowcy potworów nie mogli narzekać na brak pracy. Gra przeznaczona jest dla dwóch-pięciu osób, cała zabawa trwa zaś od 90 do 150 minut. Wcielamy się w przedstawiciela jednego z pięciu wiedźmińskich cechów: Wilka, Kota, Gryfa, Węża lub Niedźwiedzia. Szkoły te zaś związane są z unikalnymi możliwościami i odmiennymi technikami walki. Wygrywa ten, kto jako pierwszy uzyska określoną liczbę trofeów (zdobywa się je za zabicie potwora, pokonanie innego wiedźmina oraz osiągnięcie mistrzostwa w jednej z czterech posiadanych umiejętności). Ciekawostka: twórcy zebrali fundusze na produkcję gry poprzez akcję crowdfundingową. Na polskim Zagramw.to oczekiwali 100 000 złotych, otrzymali zaś... 6 milionów 900 tysięcy. Podobną kwotę – ale w euro! – zgromadzili na Kickstarterze.

Swoją drogą, lekko mi się zaszkliły oczy, kiedy zobaczyłem, jak te planszówki są wydawane. Ech, kupić nową grę na peceta w takim pudełku, z masą dodatków... Zaraza, komu to przeszkadzało!? |CDA|

PIĘĆDZIESIĄT TWARZY GERALTA

Laudację na cześć wiedźmina wygłasza: **Smuggler**

Minęło ponad 35 lat od narodzin Geralta i 15 od premiery pierwszej gry z wiedźminem (tak jest, październik 2007! Szybko zleciało!). To dobra okazja, by opowiedzieć, jaki wpływ na rodzimą – i nie tylko – popkulturę wywarł wykreowany przez Andrzeja Sapkowskiego bohater oraz jego świat.

Skoro Geralt zaczął swe życie na łamach czasopisma Fantastyka, to też rozpocznijmy tę opowieść od dzieł drukowanych. Na tapet najpierw weźmiemy książki. (O grach tu nie wspomnę, bo poświęciłem im osobny tekst).

Piórem i mieczem

Dzieła Sapkowskiego stały się inspiracją dla wielu twórców. Czasem były to tylko nawiązania i odniesienia, które pojawiały się w tekstach z gatunku science fiction i fantasy takich polskich autorów jak Tomasz Pacyński, Rafał Ziemkiewicz, Andrzej Pilipiuk czy Jacek Piekara. Swoją drogą, miałem wrażenie, że pana Piekarę w latach 90. mocno irytowało powodzenie, jakim cieszył się cykl o Geralcie, więc w jednym z opowiadań o magu Arivaldzie pozwolił sobie na raczej marne dowcipaski: czy to dotyczące wiedźmina rzucającego Znak Podwójnego Phallusa, czy samego Sapkowskiego, jak wzmianka o stulogii „Mleko krasnoludów" autorstwa Andreasa Puffera.

Były też inspiracje niebezpośrednie – **dla wielu ludzi lektura wiedźmińskich tomów okazała się zachętą, by samemu sięgnąć po pióro i spróbować swych sił w pisarstwie**. Nie czarujmy się, większość z nich popełniła mniej lub bardziej wtórne i grafomańskie dzieła (pamiętacie jeszcze tekst w zamierzeniu heroic fantasy zamieszczony dawno temu w Na Luzie?) i dość szybko się zniechęcała, gdy świat nie padał im do stóp. Z tego schematu wyłamał się np. Artur Baniewicz znany choćby z cyklu o czarokrążcy Debrenie z Dumayki, ale także powieści sensacyjnych. Jak sam przyznaje, pisać zaczął po tym, jak Sapkowski zakończył cykl wiedźmiński, bo po prostu musiał czymś zapełnić dziurę w swoim sercu, która powstała po „awalonizacji" Geralta.

Nie brakowało także chętnych, by rzucić wyzwanie Sapkowskiemu i samemu opisać jakąś nową przygodę Geralta. Efektem są nie tylko setki internetowych fanfików, ale też dwa tomy tekstów, których fabułę osadzono w uniwersum Białego Wilka. W 2013 ukazały się „Opowieści ze świata Wiedźmina" autorstwa rosyjskich i ukraińskich pisarzy sci-fi i fantasy, a w 2017 wydano książkę „Wiedźmin. Szpony i kły"(*) – wybór opowiadań powstałych w ramach konkursu zorganizowanego przez Nową Fantastykę. Przeczytałem obie

pozycje i powiem tylko, że **wcale nie tak łatwo być Sapkowskim**... Poziom tekstów okazał się bardzo nierówny, a tych dobrych znalazło się zdecydowanie mniej niż nijakich, kiepskich i po prostu złych. (Tak na marginesie: Polacy dużo lepiej niż cudzoziemcy czują styl pisarza. Prawdopodobnie dlatego, że w przekładzie giną zarówno pewne subtelności językowe stosowane przez Sapkowskiego, jak i jego poczucie humoru). Oba zbiory można sobie odpuścić bez większego żalu, nie jest to jakaś wielka literatura.

Technowiedźmin z Kijowa

Ukraiński pisarz Władimir Wasiljew poszedł w nieco inną stronę – stworzył własne, dość dystopijne uniwersum, w którym magia splotła się z technologią. W efekcie elfy czy smoki koegzystują z inteligentnymi maszynami, ale nie komputerami, lecz koparkami, ciężarówkami itp. I to nie tak, że steruje nimi jakaś sztuczna inteligencja, po prostu żyją, mają uczucia, cele itd. W takim to świecie poznajemy **alternatywną wersję Geralta – technowiedźmina posługującego się równie sprawnie mieczem, co współczesną technologią** (Sapkowski oficjalnie pobłogosławił tę „pożyczkę"). Powstał wielotomowy cykl książek, z których pięć przetłumaczono na język polski. Przeczytałem jedną z nich („Wiedźmin z Wielkiego Kijowa") i nawet mi się spodobała, choć fantem technofantasy nie jestem. Niektórzy twierdzą, iż wersja Wasiljewa to parodia wiedźmina, ale ja się z tym nie zgadzam. To po prostu wiedźmin alternatywny. Nie ukrywam jednak, że zdecydowanie wolę tego naszego...

Geralt na ekranie

Poza Netfliksowym serialem budzącym spore (acz zwykle negatywne) uczucia przygody Geralta doczekały się też innych adaptacji. Film „Wiedźmin" z roku 2001... Niestety nie da się tego odzobaczyć i zapomnieć. **Zajął trzecie miejsce w przeprowadzonym przez Filmweb plebiscycie na najgorszy polski film wszech czasów**, a to już naprawdę wielka sztuka, bo konkurencja była ogromna. O ile jeszcze biedaserial TVP ze sporą dawką własnych pomysłów scenarzysty (który zresztą w ostatniej chwili usunął swe nazwisko z czołówki filmu) można jakoś oglądać – acz odradzam – o tyle pełnometrażowy „Wiedźmin" okazał się już absolutnym koszmarem. Ot, zlepek scen wyrwanych z serialu, sklejonych niedbale w trwające wieczność 130 minut, w trakcie których nawet ludzie obeznani z książkami Sapkowskiego mieli problemy z nadążaniem za fabularnymi skokami w czasie i przestrzeni. I jeszcze te wszystkie potworki z papier mâché, Meksykanie zamiast elfów, złoty Smok Wawelski, Paździoch jako strażnik, wyrafinowana choreografia walk (moja ulubiona scena: Żebrowski macha kataną w stronę kamery i po długim lagu dostaje w twarz keczupem), megadrewniana Ciri w masce wyglądającej jak gadżet pożyczony od fana BDSM itd. Aż zanucę sobie: „Ile dałbym, by zapomnieć cię / Wszystkie chwile te, które są na nie". Cóż... Żebrowski, Zamachowski, muzyka Ciechowskiego, od biedy Yennefer w wykonaniu Wolszczak – to liczę temu filmowi na plus. Cała reszta? Dno...

„Pół wieku poezji później" to natomiast efekt pasji jednego człowieka, Jakuba Nurzyńskiego, który w oczekiwaniu na Netfliksowego „Wiedźmina" postanowił nakręcić krótkometrażowy fanfik osadzony w uniwersum Białego Wilka. Idea ta spodobała się ludziom, a zorganizowanie kilku zbiórek zaowocowało zdobyciem ok. 100 tys. złotych na realizację projektu. To dużo, lecz jednocześnie bardzo mało, bo tyle mniej więcej kosztuje... jeden dzień zdjęciowy serialu typu „Ojciec Mateusz". Ale że znalazło się wielu maniaków gotowych pracować za darmo lub – w przypadku aktorów – za symboliczne wręcz honorarium, pieniądze te wystarczyły, aby nakręcić pełnometrażowy film! **Jego fabuła opowiada o tym, co działo się 25 lat po wydarzeniach opisanych w „Pani Jeziora" Sapkowskiego, a bohaterami są Lambert i Triss.** »

Geralt zaobrączkowany

Nie wiem, czy słyszeliście o opowiadaniu Andrzeja Sapkowskiego z 1992 „Coś się kończy, coś się zaczyna", w którym opisane zostało... wesele Geralta i Yennefer. Autor stworzył je zresztą, zanim siadł do „Krwi elfów", jako żart. A inspiracją dla niego był ślub dwóch popularnych w fandomie osób: Pawła Ziemkiewicza (brata Rafała) i Pauliny Braiter, cenionej tłumaczki. Tekst ukazał się pierwotnie w fanzinie Czerwony Karzeł, ale po paru latach został włączony do zbioru „niewiedźmińskich" opowiadań Sapkowskiego o tym samym tytule. Pomijając już fakt, że „Coś się kończy..." samo w sobie jest zabawne i pełne smaczków, to można też zobaczyć w nim ewolucję pomysłów na fabułę pięcioksięgu – Ciri jeździ na Kelpie, ma posiwiałe włosy, ale na jej twarzy brakuje blizny; jej miecz nosi imię Gveir, a nie Zireael; walka u boku Geralta odbywa się w nieco innym miejscu itd. W opowiadaniu pojawia się także sporo postaci zarówno znanych z wcześniejszych tekstów, jak i tych, które Sapkowski przedstawi nam dopiero później (np. Percival Schuttenbach). Niektórzy traktują tę historię jako alternatywne zakończenie sagi, co jest oczywistą brednią. Polecam jednak jej lekturę, podobnie jak całego zbiorku, jeśli go jeszcze nie znacie.

Fanfiki, filmy, seriale, komiksy, musical, opera rockowa... Geralt był wszędzie.

W Netfliksowej adaptacji Wiedźmina broni się tylko kreacja Geralta i ewentualnie Jaskra.

Zdjęcie: Katalin Vermes / Netflix

Zdjęcie: Cezary Pomykało

Stworzony za grosze polski fanowski film klimatem bije dzieło Amerykanów na głowę.

(*) Okładkę możecie zobaczyć na końcu tego tekstu. Zwróćcie uwagę na nieczystą moim zdaniem zagrywkę wydawcy. Na okładce widać wybite dużym fontem „ANDRZEJ SAPKOWSKI", a dopiero poniżej znacznie mniejsze i nie tak czytelne „PRZEDSTAWIA"...

© 2002 Heritage Films, Telewizja Polska – Agencja Filmowa

Zabawne, że polskiego „Wiedźmina" mogę podsumować dokładnie tak samo jak serial Netfliksa.

Trzeba wspomnieć też o Jaskrze, w którego po latach znów wcielił się Zbigniew Zamachowski. Całość okazała się zaskakująco fajna w odbiorze, choć – co tu kryć – widać, że to produkcja niskobudżetowa. Ale z jajem i klimatem, a do tego można ją legalnie i za darmo obejrzeć na YouTubie. Warto.

Komiksy

Rosnącą popularność książek Sapkowskiego postanowili zdyskontować Maciej Parowski (pisarz sci-fi znany głównie z wieloletniej współpracy z Fantastyką i Nową Fantastyką) oraz rysownik Bogusław Polch („Funky Koval", „Kapitan Żbik"). W latach 1993-1995 stworzyli sześć albumów o przygodach Geralta, z czego pięć oparli na wiedźmińskich opowiadaniach.

Komiksy cieszyły się dobrą sławą, ale ja mam mieszane uczucia. Z zalet – adaptacje były wierne oryginałowi. Nawet wtedy, gdy Parowski nieco puszczał wodze fantazji, np. włączając do kanonu opowiadanie „Droga, z której się nie wraca" (poznajemy w nim ojca Geralta) czy tworząc własny scenariusz na podstawie nigdy nienapisanego dzieła Sapkowskiego (autor przekazał Parowskiemu założenia fabuły), jego pomysły okazywały się spójne z oficjalnymi historiami i stylistyką książek.

Problemem dla mnie była natomiast oprawa graficzna. Pominę tu niedoskonałości techniczne (kiepski papier, marny druk) – sam wiedźmin przypominał mi jednak (za) mocno Funky'ego Kovala (czyli kosmicznego detektywa z innego komiksu duetu Parowski i Polch) z idiotyczną fryzurą „na cebulę" i podświetlanymi oczyma. Zastosowana tu przez rysownika nieco inna niż zazwyczaj kreska zdała mi się zaś jakaś taka... niefajna, wręcz niechlujna. Zresztą sam Sapkowski kręcił nosem na ten styl, narzekając choćby na to, że Dzierzba i jej banda, którą wyobrażał sobie na kształt „heavymetalowego zespołu w scenicznym rynsztunku", wyszła Polchowi „jak proszalne dziady". Do tego w dziele znalazło się nieco błędów merytorycznych, co irytowało fanów (np. Kaer Morhen przeniesiono do Temerii). W 2015 wszystkie komiksy zebrano w jednym albumie, już na porządnym papierze i bez rozjazdów kolorystycznych, które dały o sobie znać w pierwotnych wydaniach. W sumie nie jest to coś, czego lekturę bym odradzał, choć i jakoś specjalnie nie zachęcam.

Polski komiks o wiedźminie był tak samo przaśny, jak lata, w których powstał...

> Bez wiedźmina nasza kultura byłaby mniej barwna, a życie smutniejsze.

Na kolejne wiedźmińskie przygody obrazkowe czekać musieliśmy prawie dwie dekady – do 2011 roku, kiedy to ukazała się „Racja stanu". Komiks zdawał się opierać raczej na grze CD Projektu Red niż książkach Sapkowskiego – opisywał zupełnie nową przygodę Geralta, a jego kreska była wyraźnie inspirowana stylem graficznym Zabójców królów.

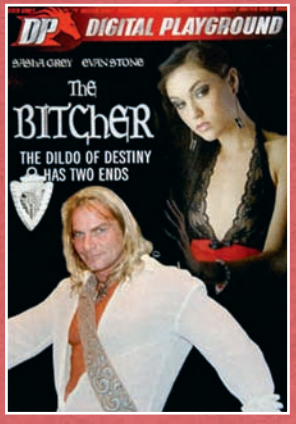
W 2014 dostaliśmy natomiast „Dom ze szkła" – pierwszy komiks z pięcioalbumowej serii wydanej przez Dark Horse Comics. Przyznam, że i tym razem kreska zupełnie do mnie nie przemówiła, ale doceniam dość ciężki klimat tych opowieści. Współpraca DHC z CDPR trwa do dziś – w grudniu powinien pojawić się pierwszy zeszyt z czteroalbumowej serii „The Witcher: The Ballad of Two Wolves". **Warto też wspomnieć o intrygującym pomyśle przeniesienia wiedźmina do feudalnej Japonii, czyli komiksie „Wiedźmin: Ronin".** Manga z Geraltem? Nie całkiem moja bajka, ale wygląda... dość ciekawie.

...Oh, Valley of Plenty!

Nie możemy nie wspomnieć o wpływie Geralta na... muzykę. Zaczęło się od wydanej w Polsce płyty „Wiedźmin: Muzyka inspirowana grą" z utworami różnych zespołów i solistów. Najbardziej znany kawałek z tego albumu to „Sword of the Witcher" deathmetalowego zespołu Vader (acz osobiście polecam utwór Adama Skorupy, współtwórcy soundtracku do gry).

The Bitcher

Pornoparodia „Wiedźmina", o której było głośno w 2011. Miało ją zrealizować studio Digital Playground znane z wysokobudżetowych filmów dla dorosłych. Do roli Geralta typowano Evana Stone'a, a Sasha Grey chciała pokazać bogate wnętrze Yennefer. Na rozmaitych stronach pojawiły się nawet plakaty tego wiekopomnego dzieła. Ale muszę was zmartwić: to wszystko tylko mistyfikacja, film nigdy nie powstał. „The Bitcher" to żart w wykonaniu pisarza Jakuba Ćwieka, który w swoim comiesięcznym felietonie w Nowej Fantastyce podpuścił czytelników, anonsując owo dzieło i pokazując jego sfabrykowaną – dość niedbale – okładkę. Żart był przedni, bo wiele osób do dzisiaj święcie wierzy, że coś takiego nakręcono, i prosi o „link dla kolegi".



...na szczęście współczesne zeszyty to już inna liga.

Na YouTubie można zaś posłuchać kilku kawałków artysty ukrywającego się pod pseudonimem Miracle of Sound, znanego z tworzenia muzyki inspirowanej grami. Trzeba przyznać, że te poświęcone Dzikiemu Gonowi są nader klimatyczne. Tamże znajdziemy też masę coverów ballady Priscilli, z których najsłynniejszym jest ten wykonywany przez Malukah (acz wcale nie gorzej – posługując się perfekcyjną niemal polszczyzną – wypada Rosjanka Alina Gingertail), a także przeróżne muzyczne interpretacje utworów zespołu Percival Schuttenbach wykorzystanych w soundtracku „trójki".

Ale to tylko przystawki przed wiedźmińskim musicalem oraz... operą. Ten pierwszy powstał w Polsce (nie, nie zagrał w nim Karolak!) w 2017 roku, wystawił go zaś Wojciech Kościelniak w Teatrze Muzycznym w Gdyni. Ponadtrzygodzinny spektakl oparty na pięciu wybranych opowiadaniach zebrał pochlebne recenzje. Jak dla portalu trojmiasto.pl pisał Łukasz Rudziński, „Po premierze spektaklu o przygodach Geralta z Rivii nie sposób nie odnotować sukcesu reżysera, który sprytnie unika porównań do filmu czy gry komputerowej, zachowując charakter prozy Sapkowskiego na podstawie skromnego wycinka z jej fabuły. Tworzy udany musical na swoich warunkach. [...] Taka wizja świata Sapkowskiego z pewnością nie każdemu przypadnie do gustu, ale **nie ulega wątpliwości, że powstał bardzo dobry musical**".

Rosyjski zespół Esse skomponował natomiast w 2010 operę rockową „Дорога без возврата" („Droga, z której się nie wraca"). Sądząc po zwiastunie opublikowanym na YouTubie, troszkę taka cepeliowata i przesadnie teatralna ta opera... No ale może teraz po prostu jestem do Rosjan nieco uprzedzony i przez to się czepiam?

Bohater masowej wyobraźni

„Wiedźmin" doczekał się też rozmaitych opracowań krytycznych analizujących źródła jego popularności, jak „Wiedźmin. Historia fenomenu" Adama Flammy czy esej „Monstrum albo wiedźmina opisanie. Geralt z Rivii – bohater czy antybohater?" Joanny Nakoniecznej. W 2014 odbyła się nawet naukowa konferencja „Wiedźmin – bohater masowej wyobraźni".

Geralt dorabiał sobie na boku w rosyjskiej rock-operze.

Polski musical z Geraltem w roli głównej okazał się zaskakująco dobry.

Nie Kmicic, nie Cezary Baryka, nie pan Tadeusz czy Kordian, ale Geralt właśnie... Znaczące.

A i fakt, że na hasło „Polska" obcokrajowcy mówią obecnie „Lewandowski, Swiatek and Geralt of Rivia!", też ma swoją wymowę, prawda? Co tu gadać po próżnicy – bez wiedźmina nasza kultura byłaby dużo mniej barwna, a życie znacznie smutniejsze. Bo ileż świetnych memów powstało, ileż to razy w dyskusjach politycznych padały słowa Geralta o mniejszym i większym złu(**), tego nawet nie próbuję rozumem ogarnąć. Ja sam często powtarzam za Jaskrem: „Była o tym ballada, ale kiepska, bo nie moja". Czasem zaś po prostu aż by się chciało skorzystać z porady wymalowanej na murze Katedry Prawa Uniwersytetu w Oxenfurcie: „Pragniesz sprawiedliwości, wynajmij wiedźmina".

Miałby tu cholernie dużo do roboty. |CDA|

Za garść okolicznościowych orenów

W 2019 zrobiło się sporo szumu wokół wybijanych przez Mennicę Gdańską specjalnych srebrnych monet kolekcjonerskich poświęconych wiedźminowi. Zapowiedziano wydanie do 2026 roku ośmiu emisji, z których każda inspirowana będzie inną częścią cyklu (na rewersach widnieją wybrane sceny z książek) i obejmie dwie wersje monet – dwuuncjową i... kilogramową (!). Do tej pory w serii ukazały się Ostatnie Życzenie (2019), Miecz Przeznaczenia (2020) oraz Krew Elfów (2022), a na wiosnę zaplanowano Czas Pogardy. Ze sceną z „Krańca świata" można natomiast zakupić monetę z czystego złota – tę wybitą z 1/10 uncji nabędziemy za 3500 zł, jednouncjową zaś za 16 000 zł.

Saga o Geralcie była inspiracją dla wielu autorów.

(**) Zwykle używane zresztą niezgodnie z intencją Geralta, który wprawdzie marudził i smęcił, ale jak przyszło co do czego, to wyraźnie się określił, a nie że „to ja będę stał z boku i tylko patrzył".

PLATFORMY: PC, PS4, XBO, MAC
PRODUCENT: ROCKSTEADY STUDIOS
GATUNEK: AKCJA
ROK PREMIERY: 2015

GRY WIECZNIE ŻYWE

KĄCIK SIEKIERY

Batman ARKHAM KNIGHT

Znalazł odtrutkę na Rycerzy Gotham: **Eugeniusz Siekiera**

Po raz ostatni miałem wyruszyć na opustoszałe ulice Gotham, by wymierzyć sprawiedliwość i porachować kości największym łotrom, z jakimi zmagało się to miasto. A przy okazji przeżyć jedną z najlepszych superbohaterskich przygód przedstawionych w grach wideo.

Tak było siedem lat temu, ale ostatnio znów wróciłem do Arkham Knighta, sprowokowany rozczarowującą jakością Rycerzy Gotham. Musiałem przekonać się na własnej skórze, czy zwodzą mnie przekoloryzowane wspomnienia, czy jednak niemłoda już gra tworzona z myślą o poprzedniej generacji faktycznie bije na głowę najnowszą produkcję WB Games Montréal. I tak, robi to, właściwie na każdej możliwej płaszczyźnie. Przebierańców jest wielu, Batman tylko jeden.

Nowy kozak w mieście

W efektownym interaktywnym intrze jesteśmy świadkami ostatecznego końca Jokera. Odejście największego przeciwnika Mrocznego Rycerza nie usypia czujności tego ostatniego, a spokój, jaki zapanował w Gotham, to w jego odczuciu przysłowiowa cisza przed burzą. I faktycznie niedługo później do głosu dochodzi Strach na Wróble, który rzuca na kolana całą społeczność. Wykorzystując nową piekielnie niebezpieczną neurotoksynę, sprawia, że w ciągu doby sześciomilionowa metropolia niemal całkowicie pustoszeje, a ulice ponownie zostają zdominowane przez zakapiorów pracujących dla najbardziej niebezpiecznych świrów.

Powracają dobrze nam znane indywidua, jak Dwie Twarze czy Pingwin, jednak oprócz starej gwardii pojawia się też nowy przeciwnik, tytułowy Arkham Knight. Gość dokłada wszelkich starań, by awansować do roli głównego złola tej odsłony, a przewidując kolejne kroki Nietoperza, nieustannie udowadnia, że przejrzał go na wylot. To postać wymyślona specjalnie na potrzeby gry, ale bardzo dobrze napisana, ponadto niemal do samego końca pozostaje wielką zagadką, bo nie wiemy, kto ukrywa się pod maską.

Tempo opowieści, poszczególne zwroty fabularne, a także zaskakujący i zapadający w pamięć finał przygody – wszystko wydaje się tu idealnie wyważone. To gra, którą chce się chłonąć dla samej historii, a przecież to jedynie lukier na pączku. Cała reszta, w tym bebechy rozgrywki, smakują równie wybornie. Warto nadmienić, że choć była to trzecia produkcja Rocksteady w tym uniwersum, na potrzeby ostatniej odsłony każda istotna postać otrzymała nowy, bardziej naturalny i realistyczny wygląd. W zasadzie żaden ważniejszy bohater nie został pominięty, włącznie z komisarzem Gordonem i jego córką Barbarą.

Prosty, ale widowiskowy i szalenie intuicyjny system walki od początku był wizytówką serii Arkham.

Po staremu, ale inaczej

Arkham Knight hołduje zasadzie, zgodnie z którą w kontynuacji powinno być wszystkiego więcej. Wedle tej maksymy wyreżyserowano również kolejne potyczki. Choć podstawy systemu walki nie zostały zmienione, kilka świeżych ruchów (jak chociażby umiejętność nokautowania kilku przeciwników jednocześnie), a także nowy, elastyczniejszy i wytrzymalszy kombinezon pozwalają odstawiać jeszcze śmielsze balety. Pod nasze pięści pcha się nadprogramowa ilość armatniego mięcha; momentami wydaje się, że walczymy z małą armią, ale **system walki oparty na ciosach, kontrach i ogłuszeniach nadal, mimo upływu lat, potrafi sprawić mnóstwo frajdy**.

Oprócz głównego wątku fabularnego zwyczajowo mamy do czynienia z szeregiem opcjonalnych wyzwań, z których większość udało się całkiem zręcznie wkomponować w zaprezentowany świat. Spośród wszystkich zadań dodatkowych na szczególne wyróżnienie zasługuje śledztwo dotyczące brutalnych morderstw. Przyjdzie nam też ratować więzionych strażaków, rozbrajać miny, niszczyć składy broni Pingwina oraz mocować się z rozsianymi po całym Gotham zagadkami Edwarda Nygmy. Aktywności poboczne to coś, czym gra Rocksteady znowu przewyższa Rycerzy Gotham bombardujących nas swoją losowo generowaną drobnicą.

Arkham Knight to klasyczny Batman w otwartym świecie w naturalny sposób rozwijający rozwiązania wykorzystane w Arkham City.

Batmobil to środek transportu i forteca na kółkach w jednym.

Dzięki pelerynie i lince z hakiem przemieszczanie się między budynkami jest dziecinnie łatwe.

Ulicami Gotham znów zawładnęły gangi i dowodzący nimi legendarni złoczyńcy.

Niemłode dzieło Rocksteady z poprzedniej generacji bije na głowę Rycerzy Gotham.

Twórcy dopieścili swoją autorską formułę i pomysłowo ją wzbogacili, serwując kilka interesujących nowości. Najbardziej wyrazisty przykład stanowi rzecz jasna batmobil, który w poprzednich odsłonach pojawiał się co najwyżej w przerywnikach. Tutaj jest integralną częścią rozgrywki, jednym z jej filarów. Bardzo solidnym, dodajmy.

Nie tylko samochód

Wprowadzenia do gry pojazdu bałem się najmocniej. Konstrukcja miasta nigdy nie skłaniała do klasycznych wojaży, zresztą na co komu cztery kółka, jeśli dzięki pazurowi i pelerynie można bez większych ograniczeń szybować po całej mapie. Na szczęście **batmobil nie jest jedynie alternatywnym środkiem transportu. To także forteca i czołg na kółkach**, który w mig rozprawi się z gromadą bezzałogowych pojazdów opancerzonych, a dzięki dodatkowym gadżetom wykorzystamy go również do pokonywania przeszkód terenowych i rozwiązywania łamigłówek środowiskowych.

Spektrum możliwości tego technologicznego cudeńka jest naprawdę szerokie (nic nie stoi na przeszkodzie, by sterować nim zdalnie i dzięki temu działać w dwóch miejscach jednocześnie). To nie kula u nogi, która niepotrzebnie zaburza rytm rozgrywki. Nie ma konieczności, aby wracać do pojazdu zostawionego dwie przecznice dalej – jeden przycisk i maszyna sama podjedzie w wybrane miejsce, zgarniając nas po drodze.

Działa to też w drugą stronę, więc katapultowanie się w trakcie jazdy i swobodne szybowanie zakończone brutalnym powaleniem przeciwnika okazuje się banalnie proste. Wszelkie tego typu akcje prezentują się niezwykle efektownie, a wykonujemy je intuicyjnie, niemal z marszu.

I choć ostatecznie czułem pewien przesyt czasem spędzonym za kółkiem (walki z falami bezzałogowych czołgów przypominają regularną wojnę, do tego dochodzą jeszcze wyzwania Człowieka Zagadki, który zmajstrował kilka diabelskich torów), doceniam ekipę za to, że z pozornie marginalnego elementu zdołała wycisnąć aż tyle ekstraktu.

Godne pożegnanie

Gruntowny lifting przeszło też samo Gotham. **Miasto jest znacznie większe niż w poprzednich częściach cyklu (zajmuje tym razem kilka odrębnych wysp), a siatka jego ulic daleko bardziej rozbudowana.** Zmieniła się również szerokość arterii metropolii, by jazda po nich i wszelkie manewry nie rodziły niepotrzebnych problemów. A to wszystko na Unreal Enginie 3, dość już wiekowym wtedy silniku. To, co wydusili z tego starego narzędzia magicy z Rocksteady, zasługuje na osobne brawa.

Grafika zachwyca nie tylko w skali makro. Arkham Knight to również całe spektrum cieszących oczy drobiazgów, jak deszcz uporczywie chłoszczący ulice, błyskawice przecinające niebo, neony odbijające się w kałużach, niezwykle plastyczne środowisko podatne na nasze destrukcyjne zapędy czy wreszcie szczegółowe modele postaci i realistyczna mimika. Zresztą **gra nie tylko świetnie wygląda, ale też rewelacyjnie brzmi**. Ścieżka dźwiękowa jest tu wzorowa, podobnie jak voice acting, na potrzeby którego zatrudniono aktorów znanych z poprzednich odsłon.

Z jednej strony to stary, dobry Batman, z drugiej w zasadzie wszystko w nim jest inne, większe i zwyczajnie lepsze. Jeszcze przed premierą wiedzieliśmy, że to pożegnanie Brytyjczyków z ich autorską serią. Fakt oczywiście smuci, chciałoby się jednak, by zamknięcie każdego cyklu okazywało się równie spektakularne. Jeśli więc zawiodłeś się na Rycerzach Gotham, grze zaledwie poprawnej i trochę przekombinowanej, powrót do Arkham Knighta będzie dobrą odtrutką. CDA

WET

NIESŁUSZNIE ZAPOMNIANE

KĄCIK SIEKIERY

PLATFORMY: PS3, X360
PRODUCENT: ARTIFICIAL MIND & MOVEMENT
GATUNEK: AKCJA, SLASHER
ROK PREMIERY: 2009

Zagrałby w porządny remake: **Eugeniusz Siekiera**

Stara, dobra przemoc, krew chlupocząca w buciorach, charakterystyczny filtr imitujący nagrania z ery VHS i solidna porcja zamierzonego kiczu. W Wet grindhouse'owy klimat wprost wylewa się z ekranu. Gdyby dekadę temu Quentin Tarantino zaangażował się w stworzenie gry wideo, wyglądałaby ona właśnie tak.

Rubi uwielbia kpić w trakcie walki z prawa powszechnego ciążenia.

Rubi Malone to świetnie wyszkolona najemniczka pracująca dla jednej z amerykańskich agencji rządowych. Biega po ścianach, skacze i dziarsko rozdaje kopniaki, posiłkując się bronią palną i dźwiganą na plecach kataną, a między zleceniami przesiaduje na starym złomowisku, gdzie zrobiła sobie bazę wypadową.

Max Payne i Stranglehold wchodzą do pubu...

Wet w żadnym stopniu nie zrewolucjonizowało gatunku, bo też nie miało takich ambicji. **Twórcy postawili raczej na sprawdzone patenty, posiłkując się rozwiązaniami podpatrzonymi w konkurencyjnych tytułach.** Z Maksa Payne'a zapożyczyli bullet time, a z Księcia Persji gimnastyczne popisy. Patrząc tylko i wyłącznie przez pryzmat klimatu, grze najbliżej byłoby natomiast do niedocenionego Strangleholda skropionego szczyptą – też raczej zapomnianego – Total Overdose.

Fundamentem gry jest walka. Towarzystwo rozstawiamy po kątach za pomocą wspomnianej katany oraz broni dystansowej – pistoletów, SMG, strzelby i kuszy. Lawirując między kulami, Rubi wykonuje efektowne wślizgi i skoki, nic też nie stoi na przeszkodzie, by pruła ołowiem w dwie różne strony jednocześnie – w takiej sytuacji pierwszego przeciwnika namierza gra, drugiego my sami.

Celne oko i silna pięść to niejedyne atuty naszej najemniczki. Dziewczyna jest również nieludzko sprawna, a bieganie po ścianach, lawirowanie na cienkich gzymsach, zjeżdżanie po drabinie głową w dół i inne wygibasy to dla niej chleb powszedni. Nie jest to jednak drugi Tomb Raider czy Prince of Persia – elementy akrobatyki służą do efektownego rozprawiania się z przeciwnikami, a dopiero w następnej kolejności do przemieszczania się i pokonywania przeszkód terenowych. Nasze popisy są oceniane, a zbierane punkty wydajemy na ulepszanie broni i ruchów specjalnych. Zależność wydaje się prosta: **gramy bardziej stylowo, to mamy więcej waluty na rozwój umiejętności i wyposażenia**. I tak to się kręci.

> Grindhouse'owy klimat wylewa się z ekranu.

...a za barem Kill Bill

Wet próbuje urozmaicić oklepaną formułę, wplatając w scenariusz dodatkowe atrakcje. Ciekawą opcją jest tryb wściekłości, w którym bohaterka masakruje mieczem kolejnych wrogów. Ekran zalewa krwista czerwień z domieszką czerni i bieli, stylistyka gry przywodzi na myśl komiksowe kadry puszczone w ruch, a cała sekwencja trwa tak długo, aż położymy trupem wszystkich przeciwników. Wygląda to świetnie i pasuje do przyjętej konwencji, choć szkoda, że morderczy szał zostaje z automatu aktywowany w wybranych miejscach, nie zaś tam, gdzie byśmy tego chcieli. Innym czasoumilaczem są fragmenty, kiedy prujemy do nadjeżdżających przeciwników, stojąc na dachu samochodu. Przypomina to klasyczną strzelaninę na szynach uzupełnioną o sekwencje QTE.

Scenariusz wykroił z mojego życiorysu niespełna pięć godzin i przyznam, że miałbym spory problem ze wskazaniem sensownego powodu, by po ukończeniu gry jeszcze do niej wracać. Wet jest liniowe i bardzo schematyczne, ale to samo można powiedzieć o większości podobnych akcyjniaków, a na ich tle dzieło Kanadyjczyków wyróżnia się świetną stylówką, charakterną bohaterką i fenomenalną ścieżką dźwiękową. **Gdyby przygody Rubi debiutowały dziś, nazwalibyśmy je idealną grą abonamentową.** Interesującą odskocznią na jeden wieczór, za którą pewnie nie wybuliłbym pełnej ceny, ale z przyjemnością ograł w ramach wykupionego dostępu do Game Passa czy innego PS Plusa. Jeśli tęsknisz za siódmą generacją i grindhouse'owym kinem, a o Wet słyszysz po raz pierwszy, polecam, szczególnie że dziś tytuł ten można zdobyć za grosze. |CDA|

Popisowy numer z drabiną.

Spokojnie, kulek wystarczy dla wszystkich.

SŁUSZNIE ZAPOMNIANE

ShellShock 2
ŚCIEŻKI KRWI

PLATFORMY: PC, PS3, X360
PRODUCENT: REBELLION
GATUNEK: FPS, HORROR
ROK PREMIERY: 2009

Lubi crapiszcza Rebellionu (z wyjątkiem tego): **Eugeniusz Siekiera**

Trudno wyjaśnić moją dziwną słabość do gier studia Rebellion, bo przecież niełatwa to sympatia. Dziś Brytyjczycy odcinają kupony od swej flagowej snajperskiej serii, ale kiedyś zdawali się bardziej twórczy. Inna rzecz, że na ogół niewiele z tego wynikało.

Na jedno niezłe Aliens vs Predator przypadał tuzin produkcji miernych (Rogue Warrior, Judge Dredd) bądź niedopracowanych (Rogue Trooper), a Ścieżki krwi zajmują wysoką pozycję w obu tych kategoriach. ShellShock 2 to przede wszystkim szereg złych decyzji projektowych. Dziwna i nieoczywista była nawet ta, która w ogóle doprowadziła do powstania gry.

Sequel, na który nikt nie czekał

ShellShock: Nam '67 studia Guerrilla Games (twórców serii Horizon czy Killzone) był sumą zawodów i niespełnionych oczekiwań, a jego znakiem rozpoznawczym okazały się obrazy okaleczonych ciał, które pełniły funkcję makabrycznych pocztówek z pola bitwy. Tyle że serwowanie poćwiartowanych zwłok na każdym kroku ekspresowo znieczulało na podobne widoki, a co dziwniejsze, holenderski zespół nie miał pomysłu na budowanie dramaturgii w inny sposób.

Po kilku latach uznano, że stworzenie kontynuacji chłodno przyjętego shootera ma sens, co więcej, prace nad „dwójką" powierzono mniej doświadczonej ekipie. **ShellShock 2 zrywał z realizmem poprzedniczki, celując w klimaty horroru**, w którym rola chłopców do bicia przypadała poczciwym zombiakom. Niestety nie była to ani dobra wariacja na temat Resident Evil, ani szczególnie odkrywcza strzelanka, a co gorsza, motyw konfliktu w Wietnamie został w grze kompletnie zmarginalizowany.

Podobnie jak wcześniejsza odsłona, Ścieżki krwi rzucają nas w realia wojenne, jednak w praktyce szybko przestajemy zwracać uwagę na miejsce akcji. Rozgrywki nie napędza też licho prowadzona historia. Pojawia się w niej wątek tajemniczej broni biologicznej i rozprzestrzeniającego się szybko wirusa, ale w gruncie rzeczy niewiele nas to wszystko obchodzi.

Co by tu jeszcze zepsuć

W temacie samych truposzy nadmienić trzeba, że nie są to wyłącznie powolne łazęgi, do jakich przyzwyczaiły nas kultowe produkcje Capcomu czy klasyczne filmy George'a A. Romero. Choć takich też nie brakuje, przeważają tu zombiaki atakujące szybko i z zaskoczenia. Problem w tym, że **rozgrywka to popis fatalnej reżyserki i bezmyślnie rozstawionych skryptów**. Niemal widać linie, po przekroczeniu których w naszej piaskownicy ląduje grupka zarażonych, przez co wyprane z klimatu walki wypadają boleśnie sztucznie. Jedyną trudność stanowią headshoty, bo bez rozwalania makówek amunicja kończy się w połowie etapu. Realnym wyzwaniem nie są nawet wstawki QTE; etapy usiano pułapkami, a niekiedy tuż przed nosem wyskoczy nam jakiś porywczy zgrywus, który uaktywnia wiadomą sekwencję. Można poznać ją po tym, że świat zwalnia, a my dysponujemy wystarczającym zapasem czasu, by zaparzyć herbatę. Takie wstawki mają sens wyłącznie wtedy, gdy są dobrym testem na refleks, ale widać Rebellion uważał inaczej.

Zawodem okazała się również nienaturalna konstrukcja świata. Gdy lądujesz w dżungli, na terenie pełnym nierówności, brak możliwości skoku wydaje się bardzo kontrowersyjnym rozwiązaniem. Inna rzecz, że drugiej tak liniowej strzelaniny ze świecą szukać. **Mapy to hermetyczne tunele, w których każdy większy kamień, sięgający do kolan mur czy weranda pozostaje nieprzekraczalną barierą**, o ile nie znajdziemy w pobliżu schodów bądź kładki. Gwoździem do trumny był zaś koszt zakupu. Choć gra okazała się niewiele lepsza od broszurowych tytułów zalegających na kioskowych witrynach, w momencie premiery konkurowała cenowo z pierwszoligowymi produkcjami. ShellShock 2 to definitywnie najsłabsza pozycja w portfolio studia Rebellion, która całkowicie pogrzebała markę. |CDA|

ShellShock 2 to szereg złych decyzji projektowych.

Głodny nie jesteś sobą.

KĄCIK SIEKIERY

PLATFORMY: PC, PS3, X360, NS
PRODUCENT: VALVE
GATUNEK: LOGICZNA
ROK PREMIERY: 2011

DAŁBYM DYCHĘ

PORTAL 2

Uwielbia niezmiennie od 11 lat: **Eugeniusz Siekiera**

„A... to ty. Dawno się nie widziałyśmy. Co porabiałaś? Ja byłam bardzo zajęta byciem martwą. Po tym, jak mnie zamordowałaś, jeśli sobie przypominasz. Dobra, posłuchaj. Obie mówiłyśmy różne rzeczy, których będziesz żałować. Ale sądzę, że pora zapomnieć o dzielących nas różnicach. Dla dobra nauki. Ty potworze"(*).

Gra logiczna grze logicznej nierówna. Tytuły wymagające Nobla z fizyki z miejsca trafiają do branżowego limbo z etykietą ciekawostki dla nielicznych i z całą pewnością nie są zdolne porywać tłumy. Bo choć takowe projekty powinny prowokować do prężenia intelektualnej muskulatury, ich siła leży, paradoksalnie, w przystępności.

„AAA! Dobry. Boże. Wyglądasz okropn... dobrze. Dobrze wyglądasz"

A gdyby tak stworzyć serię wyzwań, z którymi poradziłby sobie statystyczny Kowalski, ale żeby były wystarczająco złożone, by po sprostaniu im czuć niekłamaną satysfakcję? Niby oczywiste, prawda? A jeśli dodatkowo oprzemy koncepcję na oryginalnych założeniach, całość zamkniemy zaś dobrze napisaną klamrą fabularną (nie wiedzieć czemu, od gier logicznych nie wymaga się, by przemycały w tle interesującą historię – to błąd!), otrzymamy gotowy przepis na ponadczasowy hicior. Właśnie taki jest **Portal 2, prawdopodobnie najbardziej znana gra logiczna zaraz po Tetrisie**, dla wielu – w tym wyżej podpisanego – również najlepsza z nich.

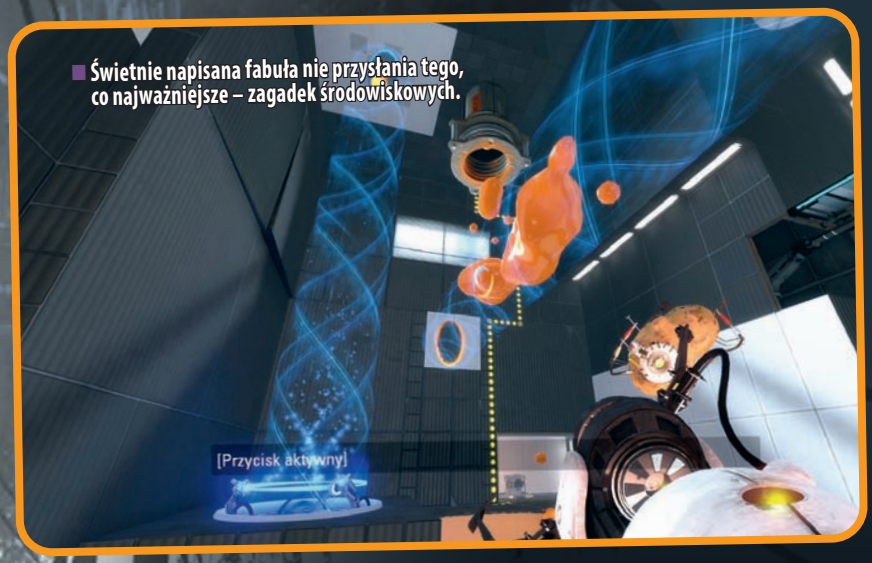
A przecież nie istniałaby „dwójka" bez „jedynki", która była swego rodzaju eksperymentem, raptem przystawką przed daniem głównym. Portal, skromny dodatek w The Orange Boksie, okazał się najoryginalniejszym elementem pakietu, więc powstanie kontynuacji w formie dużego, samodzielnego tytułu wydawało się kwestią czasu. Szczególnie że **drugie odsłony Valve zwykło tworzyć wzorowo**. Portal 2 jest względem oryginału tym, czym Half-Life 2 wobec swego poprzednika. Nie tylko grą piękniejszą i większą, bo tego spodziewamy się po każdym sequelu, ale przede wszystkim mądrzej zaprojektowaną i ciekawiej opowiedzianą.

„Żeby uciec, musimy przejść przez JEJ komorę. A ona prawdopodobnie nas zabije"

Portal 2 nie rezygnuje z wcześniej obranej drogi. Valve stanęło na uszach, by pierwotne wrażenia z obcowania z GLaDOS (sztuczną inteligencją, którą cechowało wyrafinowane poczucie humoru) i placówką badawczą Aperture Science dodatkowo wzmocnić i wzbogacić, dlatego zrobiono to samo, co w przypadku wspomnianego HL2 – **pogłębiono lore gry, zdradzając przy okazji co nieco na temat początków instytutu** (wiedzieliście w ogóle, że Portala i Half-Life'a łączy to samo uniwersum?). Akcja gry ma miejsce wiele lat po zakończeniu „jedynki".

Nawet w finałowym starciu korzystamy z portali.

Żele zmieniające właściwości podłoża to jedna z ciekawszych nowości drugiego Portala.



Świetnie napisana fabuła nie przysłania tego, co najważniejsze – zagadek środowiskowych.

Powraca niema bohaterka Chell, wybudzona ze snu w komorze hibernacyjnej. Już na starcie poznajemy nowego kompana – niejakiego Wheatleya (mówiącego głosem Stephena Merchanta, brytyjskiego komika). To poruszający się na szynie, wyszczekany, ale niezmiennie pocieszny rdzeń osobowości, który chce nam pomóc w ucieczce z podziemnej placówki.

Wheatley prezentuje inny – acz równie rozbrajający – typ humoru niż GLaDOS, więc sztuczna inteligencja zarządzająca kompleksem tym razem nie kradnie całego show. Zresztą i rzeczona AI (w tej roli ponownie niezrównana Ellen McLain) z początku jest uśpiona. Dopiero gdy w wyniku nieostrożności uruchamiamy

> Portal 2 to w swej kategorii gra totalna.

ją ponownie, zabawa rozkręca się na całego. Diaboliczny plan zakłada odbudowę instytutu i kontynuowanie szalonych testów, a rola królika doświadczalnego przypada rzecz jasna nam.

„Hmm. Ta płyta chyba nie jest skalibrowana na osoby o twojej obfitej... obfitości”

Naszym podstawowym narzędziem pracy jest Portal Gun, urządzenie, za pomocą którego tworzymy przejścia między dwoma punktami w przestrzeni, otwierając niebieskie i pomarańczowe portale. Nic prostszego, ale oczywiście **Valve postarało się, by złożoność wyzwań nieustannie wzrastała**. W salach testowych trafiamy na kolejne elementy zgrabnie wplecione w zagadki przestrzenne: wracają znane z części pierwszej płyty naciskowe i kostki obciążeniowe, ruchome platformy i siatki dematerializujące, wieżyczki strażnicze i lasery. Pojawiają się również nowości, jak chociażby strumienie transportowe, które możemy przenosić w różne miejsca dzięki otwieranym portalom.

Same miejscówki są daleko bardziej rozbudowane i złożone. Także pod względem wizualnym – choć w pomieszczeniach testowych nadal dominuje szpitalna biel, w wyniku katastrofy oraz czasu, jaki od niej upłynął, wiele miejsc uległo zniszczeniu, gdzieniegdzie rozpleniła się też dzika roślinność. Mapy w tej odsłonie są przy okazji znacznie dynamiczniejsze. Ruchome ściany czy moduły naprawcze próbują przywrócić placówce dawną świetność, co nierzadko można wykorzystać przy pokonywaniu aktualnej ścieżki zdrowia.

„Pamiętasz wieżyczki? Takie blade, krągłe, pełne kul? A nie, zaraz, to ty za pięć sekund”

Częściej zapuszczamy się w rejony, do których obiekty testowe nie powinny mieć wstępu. W wyniku fabularnej rewolty mniej więcej w połowie kampanii lądujemy głęboko pod ziemią. Podczas eksploracji pierwszych komór, dawno wyłączonych z eksploatacji, towarzyszy nam głos z offu – nagrania niejakiego Cave'a Johnsona (w tej roli niezwykle charyzmatyczny J.K. Simmons), założyciela i dyrektora generalnego Aperture Science. Mężczyzna podejrzanie przypominający Andrew Ryana z BioShocka zabawia nas anegdotkami i daje popis prawdziwie czarnego humoru. Mimochodem **poznajemy kilka faktów dotyczących pierwszych lat działalności placówki**, dowiadujemy się również, skąd właściwie wzięła się GLaDOS.

Tutaj też po raz pierwszy mamy kontakt z żelami – jedną z najważniejszych nowości w tej odsłonie. Niebieskie pozwalają wybić się od spryskanej powierzchni niczym z trampoliny, czerwone zapewniają przyspieszenie, a dzięki białym możemy otwierać portale w miejscach, które nie były do tego przeznaczone. Zróżnicowane właściwości żeli oraz fakt, że je także da się przemieszczać za pomocą portali, zaowocowały kolejną porcją szalenie ciekawych wyzwań.

„Gratuluję. A oto wyniki testu: jesteś okropną osobą. Poważnie, tak tu jest napisane”

Wzorowo skrojona kampania nie kończy (a przynajmniej nie musi kończyć) tej emocjonującej przygody. Pomyślano również o trybie kooperacji, i to z całkowicie odrębnym wątkiem fabularnym, w którym kierujemy parą robotów. Naturalnie każdy z nich ma do dyspozycji własne urządzenie, a możliwość otwarcia czterech portali jednocześnie pozwoliła mocno skomplikować stawiane przed nami wyzwania. A jak komuś mało, dochodzi jeszcze warsztat, gdzie możemy testować komory społeczności (zarówno jednoosobowe, jak i kooperacyjne) oraz tworzyć własne diaboliczne dzieła.

Portal 2 to w swej kategorii produkcja totalna. **Ma wszystko, by sięgnąć po tytuł najlepszej gry logicznej w historii**: rozbrajający humor, pomysłowość, którą popisali się twórcy w trakcie projektowania kolejnych zagadek, i świetnie wyważony poziom trudności (ale też sakramencko częste loadingi, jedyną poważną rysę na diamencie). Ma również ponadczasową oprawę – choć środowiska 3D zwykły starzeć się szybko, laboratoryjna sterylność i stonowana kolorystyka sprawiają, że na Portala 2 wciąż przyjemnie się patrzy. Chciałoby się tylko, żeby mistrzowie tworzenia idealnych kontynuacji z Valve nauczyli się w końcu liczyć do trzech. |CDA|

(*) Wstęp i śródtytuły to cytaty z gry – wypowiedzi GLaDOS i Wheatleya.

PORTAL DO KWADRATU

Jeśli znasz wszystkie sale „dwójki” na pamięć, zmierz się z fanowską modyfikacją Portal Reloaded. Nie ma tu GLaDOS ani szerzej zakrojonej fabuły (choć dowcipny styl narracji udało się zachować), ale to jedyny minus tego rozszerzenia. Jannis Brinkmann stworzył 25 piekielnie wymagających komór testowych, dorzucając do gry czwarty wymiar – czas. Poza klasycznymi portalami możemy otwierać te dodatkowe przerzucające nas w to samo miejsce, ale dwie dekady później. To, co zrobimy w teraźniejszości, wpłynie na wydarzenia w przyszłości, więc oprócz korzystania z wyobraźni przestrzennej trzeba pamiętać o konsekwencjach wynikających z ciągu przyczynowo-skutkowego. Reloaded potrafi wykręcić mózg jak mokrą ścierę, ale jest fantastycznie zaprojektowany i szalenie satysfakcjonujący. A do tego całkowicie darmowy!

W poszukiwaniu przyprawy

DUNE II

30 LAT

Wspominał dawne melanże: **Smuggler**

Dune II wcale nie była pierwszym RTS-em w historii. Nie była nawet pierwszym RTS-em na PC. Tak naprawdę, choć to dla tej gry powstał termin „strategia czasu rzeczywistego", nigdy nie była strategią(*)... Co w ogóle nie przeszkodziło jej w zostaniu jednym z arcyklasyków gatunku.

Historia RTS-ów sięga dalej niż do daty premiery Dune II. Już w 1984 roku mogliśmy odpalić na pecetach The Ancient Art of War, w którym walka oddziałów jak najbardziej odbywała się w czasie rzeczywistym (acz w tej grze nie mieliśmy żadnej kontroli nad jednostkami poza wybieraniem im formacji i wydawaniem prostych komend). Ale to też nie był pierwszy RTS. Pominę jednak długą wyliczankę (zainteresowanych szczegółową historią gatunku odsyłam do mego tekstu w CDA 10/2021) i przejdę do rzeczy: **w coś, co dałoby się nazwać RTS-em, mogliśmy zagrać po raz pierwszy w 1979**. Wtedy to Chris Crawford stworzył na komputer Commodore PET grę Legionnaire, w której wcielaliśmy się w Juliusza Cezara dowodzącego legionami walczącymi z barbarzyńcami (prawdopodobnie z Galii lub Germanii).

Jak to z prekursorami bywa, Legionnaire miało pod górkę. Fani turówek uważali, że to tylko zręcznościówka udająca uczciwą strategię. Fani gier zręcznościowych kręcili nosami, twierdząc, iż dzieło Crawforda jest za trudne, nudne i żmudne. Krytycy zaś wytykali mu rozmaite uproszczenia, kiepską AI i „mało historyczną" symulację rzymskiej taktyki walki. Owszem, trafiali się też recenzenci i gracze zachwyceni Legionnaire, ale należeli oni do mniejszości. Branża nie była jeszcze gotowa na tego rodzaju produkcje.

Zróbmy Diunę!

Poznajcie Martina Alpera (1942-2015), założyciela studia Mastertronic. W 1984 jego firmę przejęła należąca do Richarda Bransona korporacja Virgin, a niedługo potem wypączkowało z niej Virgin Interactive Entertainment. Cztery lata później Alper był już szefem VIE i marzył, aby stworzyć grę na motywach słynnej powieści Franka Herberta. Zdobywszy prawa autorskie do książki (co okazało się nie takie łatwe po śmierci pisarza i bankructwie producenta Dina De Laurentiisa, który nabył je w celu nakręcenia filmu), **prace nad adaptacją zlecił mało wtedy znanej francuskiej firmie Cryo Interactive**.

Ale ludzie z Cryo nie mogli w żaden sposób dogadać się z wyznaczonym przez VIE producentem, Davidem Bishopem, który uważał, że projekt mający łączyć przygodówkę z elementami strategii jest przekombinowany, za duży i nie odniesie sukcesu komercyjnego. Francuzi jednak twardo upierali się przy swej koncepcji. Tarcia pomiędzy nimi i Bishopem stawały się coraz większe, w efekcie **prace nad grą mocno się ślimaczyły. W końcu szefostwo straciło cierpliwość i nakazało firmie porzucić projekt**, a Alper powierzył

Legionnaire – tak wyglądał pierwszy RTS w historii. Wtedy jeszcze nikt tak tego gatunku nie nazywał.

The Ancient Art of War – pierwszy RTS na peceta, wydany na długo przed Dune II.

(*) Podstawowa różnica między strategią a taktyką polega na ciężarze gatunkowym podejmowanych decyzji, ich zasięgu oraz czasie ich obowiązywania. Taktyką wygrywa się bitwy, a strategią – wojny. Przykładowo zwycięstwo pod Grunwaldem było wielkim triumfem taktycznym Polski, ale strategicznie nie przyniosło nam znaczących korzyści. Dune II oferuje ewidentnie rozgrywkę w stylu taktycznym, więc to RTT.

Eye of the Beholder – bardzo dobry, ale dziś zapomniany erpeg, jedna z inspiracji dla Dune II.

Mars Saga – jedna z pierwszych autorskich gier Westwoodu.

egranizację „Diuny" innemu zespołowi, od niedawna będącemu częścią VIE.

Westwood wkracza do akcji

„Louis *(Castle – dop. red.)* i ja założyliśmy Brelous Software w marcu 1985 roku. Nasze wczesne gry wychodziły na Amigę i Atari ST. Byliśmy początkowo trzyosobowym zespołem – z programistą Barrym Greenem. Louis wykonywał całą grafikę, wszyscy trzej programowaliśmy i komponowaliśmy muzykę", wspomina współtwórca Westwood Studios i ojciec Dune II, Brett Sperry. Szybko przemianowali Brelous Software na Westwood Associates, a przygodę z nową nazwą rozpoczęli od portowania cudzych gier na inne platformy na zlecenie Epyksa i SSI. **Głośno zrobiło się o nich dopiero w 1991, gdy wypuścili doskonałego erpega Eye of the Beholder**. Potem zostali wykupieni przez VIE i ponownie zmienili nazwę – tym razem na przywołane już Westwood Studios. Wtedy to Sperry spotkał się z Alperem w Las Vegas. „Martin zapytał, co myślę o książkach Franka Herberta i filmie »Diuna«", wspomina. „(...) powiedział, że ma prawa do »Diuny« i mogę z nich skorzystać, jeśli zechcę".

Sperry zechciał, więc szybko zebrał zespół do pracy. „(...) historia *(opisana w książce – dop. red.)* była zbyt złożona i bogata, by odwzorować ją w grze wideo. Zdecydowaliśmy, że najlepiej będzie stworzyć własną opowieść", tłumaczy Marc Cram, współproducent i projektant Dune II.

> „Gra strategiczna dla tych, którzy nie lubią gier strategicznych".

Do diabła z klawiaturą!

Sperry już od jakiegoś czasu uważał, że ówczesne turowe strategie były po prostu do bani. Nudne, żmudne, niezwykle skomplikowane (z instrukcjami o rozmiarach sporej książki), powolne i brzydkie, czym odstraszały wszystkich poza hardkorowymi fanami. Pozostali gracze szukali czegoś prostszego i dynamiczniejszego, dlatego rynek strategii się kurczył. „Czułem, że gatunek ma duży potencjał, zwłaszcza z punktu widzenia designu. Potraktowałem to *(próbę stworzenia czegoś nowatorskiego – dop. red.)* więc jako osobiste wyzwanie", wspomina Sperry. Dune miała być grą inną niż jej kuzynki: ładną, nietrudną do opanowania i zmuszającą użytkownika do szybkiego działania pod presją czasu.

Sperry inspirował się zarówno swoim wcześniejszym dziełem – Eye of the Beholder – jak i Populousem (rozgrywanym w czasie rzeczywistym symulatorem boga) Petera Molyneux oraz Cywilizacją Sida Meiera, ale stanowczo zaprzecza hipotezom, że na Dune II jakikolwiek wpływ wywarł konsolowy Herzog Zwei. **Nietypowym źródłem natchnienia był dla niego... graficzny interfejs użytkownika komputerów Macintosh.** Jak tłumaczy: „Dynamika tego interfejsu – klikanie myszą i wybieranie elementów pulpitu – sprawiły, że pomyślałem: »A dlaczego nie pozwolić na to samo w środowisku gry? Do diabła z tymi wszystkimi klawiszami skrótów, do diabła z klawiaturą jako podstawowym sposobem obsługi!«".

Wielka improwizacja

Sperry nigdy nie był zwolennikiem robienia szczegółowych rozpisek czy planów, rozrysowywania ich na papierze, analizowania i wielogodzinnego naradzania się. Stawiał na żywiołowość, improwizację oraz »

Populous – symulacja boga autorstwa Petera Molyneux również był inspiracją dla Dune II.

Czy wiesz, że...

Dune II była tak popularna, że w 1994 doczekała się nielegalnego dodatku o tytule Super Dune 2. Trzy frakcje z „podstawki" zostały w nim zastąpione przez Fremenów, Sardaukarów i Najemników, pojawiły się też nowe misje.

Czy wiesz, że…

Klikając w Dune II usta i oczy mentata widocznego na ekranie, można sprawić, by poruszał wargami lub mrugał. Podobnie „działa" dziewczyna opowiadająca na początku gry o frakcjach.

eksperymenty prowadzone na „żywej tkance" produktu. „Zawsze zastanawiam się: »A co będzie, jeśli dodam to i tamto?« lub »Czy nie byłoby piekielnie fajnie, gdybym...?«. Potem rozbudowuję to przez kilka lat i kombinuję z nadzieją, że może coś z tego wyjdzie (...)", mówi. Dune II powstawała w ten właśnie sposób, co nie ułatwiało życia ekipie, bo Sperry przekazywał jej członkom dość mgliste i często sprzeczne sugestie. „Nie byłem zbyt dobry w przedstawianiu tego, co widziałem w mojej głowie", przyznaje po latach. „Joe Bostic był moim głównym programistą. Pamiętam, jak mówiłem mu o tym, jak według mnie jednostki powinny poruszać się po polu bitwy, a także o podstawach walki. Złożył to wszystko w całość. To było okropnie nudne... Więc **w zasadzie tworzyliśmy tę grę metodą iteracji, a dokumenty projektowe często powstawały w miarę postępów"**.

> Proces tworzenia Dune II w sporej części polegał na improwizacji.

Dziś to chyba nie do pomyślenia, a już na pewno nie w firmach zawodowo produkujących gry... Ale wtedy nikomu specjalnie to nie przeszkadzało, szczególnie że tytuł jakoś jednak powstawał. Tyle że pierwsza wersja, w którą można było pograć, niezbyt przypominała znany nam produkt końcowy – była prosta i wręcz kameralna, z maksymalnie ośmioma jednostkami walczącymi po każdej stronie. „Kiedy bawiliśmy się prototypem, rozgrywka dobiegała końca w mgnieniu oka", przyznaje Sperry. Ekipa zaczęła więc kombinować, jak rozbudować i skomplikować gameplay. Dodano trzecią stronę konfliktu, dorzucono mgłę wojny i zwiększono limit jednostek oraz liczbę możliwych struktur – rozwinięto także system ich pozyskiwania. Ale efekt wciąż nie satysfakcjonował Bretta: „Pamiętam, że zbudowaliśmy kilka prototypów Dune II, aby zobaczyć i poczuć dynamikę *(rozgrywki – dop. red.)*. I pierwsze trzy okazały się gówniane. Wizję mieliśmy silną, ale szczegóły umykały nam przez dobry rok". Obsesyjnym pragnieniem Sperry'ego stało się **„połączenie walki, eksploracji i produkcji w określonym tempie i rytmie, aby wszystko było ekscytujące i niemal wymykało się spod kontroli"**. W końcu zespołowi udało się osiągnąć pożądany efekt.

Od przybytku głowa boli!

I wtedy marketingowcy Virgin dostali nagle dużego bólu głowy, bo okazało się, że mają w portfolio... dwie różne Diuny! Cryo bowiem nieoczekiwanie „dowiozło" swój teoretycznie skasowany projekt do mety, zrobiwszy go po kryjomu i za kasę, którą pozyskiwało od VIE za pomocą kreatywnej księgowości. (Zainteresowanych przekrojową historią gier osadzonych w uniwersum „Diuny" odsyłam do artykułu Macieja Bachorskiego w Retro #3). Co więcej, dzieło Francuzów osiągnęło spory sukces komercyjny. A że zostało wydane jako pierwsze, to nazywało się po prostu Dune.

Marketingowcy, pomimo protestów ekipy Sperry'ego, dodali do nazwy gry Westwoodu rzymską dwójkę, choć przecież produkcja ta nie miała żadnego związku ze swą rzekomą poprzedniczką. A dla zabezpieczenia przed jakąkolwiek pomyłką dodatkowo obdarzono ją podtytułem, zresztą odmiennym na rynku amerykańskim (The Building of a Dynasty) i pozostałych (Battle for Arrakis). By przypadkiem nie było za łatwo, to ten drugi podtytuł pojawił się też przy wersji gry wydanej w USA na konsolę Sega Genesis / Mega Drive.

To jest RTS, ludziska, er-te-es!

Sperry reklamował swoje dzieło jako strategię czasu rzeczywistego – sam zresztą wymyślił i spopularyzował ten termin. Jak tłumaczy: „Zrobiliśmy to, aby wyjaśnić sprzedawcom oprogramowania i użytkownikom, że mamy coś nowego. (...) Kiedy ludzie zaczęli w to grać, wpadli w uzależnienie i wkrótce Dune II odniosła ogromny sukces komercyjny". I tak faktycznie było – **gracze oraz krytycy nie mogli wyjść z zachwytu**. W prasie pisano o „grze strategicznej dla tych, którzy nie lubią gier strategicznych". W 1993 roku Computer Gaming World przyznał Dune II tytuł „Strategy Game of the Year". W 2012

„RTS-Y MNIE NUDZĄ!"

Brett Sperry wytrwał w branży komputerowej do 2014, kiedy to zrezygnował ze stanowiska dyrektora generalnego Jet Set Games, firmy specjalizującej się w grach mobilnych. Później zajmował się m.in. fotografią. Obecnie jest właścicielem... galerii sztuki. Niemniej nadal lubi grać – ale już nie w RTS-y. „Kilka produkcji wojennych tego typu, w które ostatnio grałem, znużyło mnie", przyznaje. Woli WoW-a i Mario Kart, ceni BioShocka. „Przemawiają do mnie głównie gry społecznościowe i wieloosobowe", dodaje.

Zdjęcie: cnc-central.fandom.com

Możliwość stawiania i rozbudowywania struktur – dziś oczywistość, wtedy innowacja.

Czy wiesz, że...

Przy tworzeniu na potrzeby gry frakcji Ordosów korzystano z „The Dune Encyclopedia", oficjalnej kompilacji materiałów związanych z uniwersum Diuny. Nazwa rodu podobno związana jest z ziemską pustynią Ordos, co sugeruje, iż mamy do czynienia z rodziną o prastarej wręcz historii.

Nie poznajecie tego podtytułu? To dlatego, że wykorzystany został tylko na rynku amerykańskim.

Atrydzi vs. Harkonnenowie.

Time uznał dzieło Westwoodu za jedną ze 100 najlepszych gier wszech czasów. Produkcja weszła z marszu do kanonu kultowych i wpływowych tytułów i tkwi w nim do dzisiaj – nie ma chyba takiego zestawienia, do którego by się nie załapała. Ale czy słusznie?

Ambasador gatunku

Jakby tak spojrzeć na Dune II obiektywnie, to i owszem, znajdzie się parę rzeczy, które gra niewątpliwie wniosła do gatunku RTS-ów. Wszelako nie ma wśród nich mgły wojny, jak wielu uważa, bo ta pojawiła się już wcześniej – w Modem Wars z 1988. (Dune II tylko spopularyzowała to rozwiązanie. To podobna sytuacja jak z Requiem: Avenging Angel i słynnym efektem bullet time wylansowanym później przez Maksa Payne'a). Wymienić można natomiast:

- myszkę jako podstawowy kontroler – możliwość bezpośredniego sterowania każdą jednostką poprzez klikanie w miejsce, w które chce się ją przemieścić lub wysłać do ataku, było wtedy rewolucyjną ideą w strategiach;
- kilka dostępnych frakcji o zróżnicowanym zakresie działania i mocno odmiennym uzbrojeniu;
- drzewko technologiczne dotyczące rozwoju bazy;
- samą możliwość stawiania bazy w dowolnym miejscu i jej swobodną rozbudowę – we wcześniejszych grach wszelkie bazy były przydzielane „odgórnie", a my po prostu musieliśmy ich bronić przed atakiem lub zdobywać wrogie ośrodki, by wygrać;
- mapę świata, z której wybierana jest następna misja;
- gromadzenie zasobów w celu sfinansowania produkcji jednostek;
- koncepcję „zbieraj-buduj-podbijaj" będącą kręgosłupem wielu późniejszych gier z tego gatunku.

Command & Conquer – kolejny RTS Westwoodu, znacznie lepszy od Dune II.

Dune II nie była idealna, jasne. Miała niezbyt lotną AI, która szachrailła, aby sprostać ludzkim przeciwnikom. Gra nie oferowała kolejkowania rozkazów czy możliwości tworzenia formacji, bez czego dzisiaj chyba nie wyobrażamy sobie RTS-ów. Sperry zresztą zdawał sobie sprawę ze wszelkich niedoróbek swojego dzieła: „Zastanawiałem się, jak jeszcze bardziej usprawnić interfejs i rozgrywkę. I tak narodził się Command & Conquer". Ale ważne jest to, że **Dune II przekonała do siebie graczy, którzy wcześniej odbijali się od typowych turowych strategii, pokazała, iż tego rodzaju gra może być sexy**, i udowodniła, że da się połączyć myślenie strategiczne z dynamiczną akcją. Dzięki temu ludzie zaczęli szukać zbliżonych tytułów, co z kolei zachęciło innych do tworzenia podobnych – ale lepszych – produkcji. I tym samym spopularyzowany został nowy podgatunek gier.

Niezapomniana pierwsza miłość

Tak jak kiedyś myśląc „FPS", widzieliśmy od razu teksturowane labirynty Wolfensteina 3D (a potem Dooma), tak przez długie lata mówiąc „RTS", momentalnie wizualizowaliśmy sobie żółtopomarańczową powierzchnię Arrakis, ordosowskich sabotażystów i „death handy" Harkonnenów... Osobiście uważam, że obecność Dune II w pamięci sporej części tych, którzy grali w latach 90. XX wieku, wiąże się głównie z faktem, iż **dla wielu z nas był to pierwszy RTS, z jakim mieliśmy do czynienia**. Bo któż zapomina np. o swym pierwszym, niezdarnym pocałunku? Do takich chwil zawsze miło wrócić, nawet jeśli dziś obiekt naszej ówczesnej fascynacji wydaje się już nieco nadgryziony zębem czasu. |CDA|

Kiedy gra ma

Zbierał kasztany: **Arkadiusz „Cascad" Ogończyk**

Nim skończymy jeden tytuł, który się nam podoba, premierę zalicza pięć kolejnych. Wielkie hity walczą o naszą uwagę i w efekcie nie zwracamy już uwagi na produkcje wyraźnie zepsute i niedokochane – a przecież istnieje cała grupa gier, które właśnie tym się wyróżniają.

Japoński termin „kusoge" przetłumaczylibyśmy na język angielski jako „shitty game", oznacza on więc – mówiąc eufemistycznie – grę o przeznaczeniu klozetowym. Na Zachodzie tytuły mocno wadliwe zwykle określa się mianem „crap", jednak **każdy, kto zanurzył się w głębiny kusoge, potrafi wyczuć subtelną różnicę między produkcją po prostu słabą a tak słabą, że aż wartą zapamiętania**.

Złoty okres dla takich zwracających na siebie uwagę tanich tytułów przypadł na czas panowania NES-a i zakończył się wraz ze zmierzchem ery PlayStation 2. Wtedy do dystrybucji gier niezbędny był wydawca umieszczający je na sklepowych półkach. Mimo kosztowności tej operacji niektórzy i tak próbowali podbić świat, nie zważając na swoje minimalne doświadczenie i niski budżet. To coś w rodzaju prekursorskich lat gorszej części sceny indie, która dziś zalewa nas toną asset flipów i innych wyklikanych w Unity produkcji. Przy współczesnych możliwościach twórcy indyków często unikają jednak zależności od większej korporacji i rzadko muszą walczyć, by ktokolwiek zechciał opublikować ich dzieło.

Definicja kusoge jest płynna; produkcję tego typu najlepiej rozpoznaje się w praktyce. Jeżeli uruchamiamy jakiś tytuł i zauważamy, że wszystko działa w nim na słowo honoru, zapewne trafiliśmy we właściwe miejsce. **Kusoge to bowiem dzieła zepsute, takie o dyskusyjnej grywalności.** Jednak dzięki skupionej wokół nich społeczności niektóre wzrastają ponad pojemnik na śmieci, w którym przeważnie powinny się znaleźć.

Brzydkie kaczątko i łabędź też brzydki

„Kusoge" to słowo, które odnosi się nie tylko do gier totalnie zepsutych, ale też tych, które swe wady przekuły w zalety i zdołały się na nich wybić. Pomyślcie o Earth Defense Force, produkcji na pierwszy rzut oka odrzucającej... dopóki nie zaczniemy na poważnie strzelać do robali z kosmosu. Wtedy odkrywamy, że robienie tego przez dziesiątki poziomów wśród walących się budynków zbliża nas do cyfrowej nirwany. EDF to jeden z niewielu przykładów gier, które w erze PS2 zaczynały jako kusoge, a z czasem rozrosły się do kochanej przez fanów serii zgarniającej przyzwoite oceny.

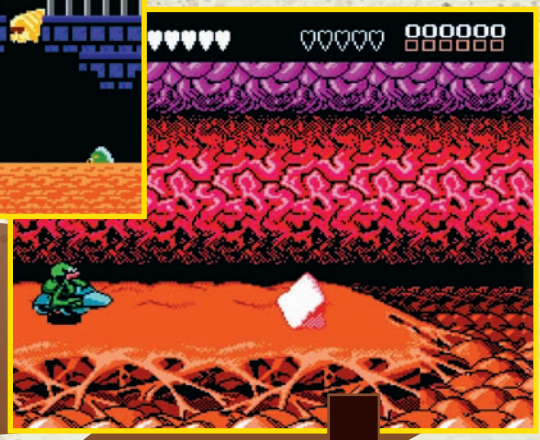
KUSOGE A BIJATYKI

Szczególne znaczenie termin „kusoge" zdobył wśród społeczności zebranej wokół bijatyk. Określa się nim gry, które mają systemy zepsute do tego stopnia, że pozwalają na wykonanie tzw. dribble combo polegającego na podbijaniu oponenta tak długo, aż ten przegra rundę. Cała walka kończy się przeważnie jedną taką akcją; nie jest ona ani trudna do zrealizowania, ani widowiskowa, nie ma jednak sposobu, by przed nią uciec. Mimo to część gier z tego typu ułomnością uznaje się za kultowe – wyróżnić wypadałoby tu Hokuto no Ken / Fist of the North Star (adaptacja znanej mangi wydana na PS2 tylko w Japonii) uznawane za „króla kusoge" w swym gatunku. Tytuł zdobył popularność dzięki fanom komiksu i anime doceniającym jego grafikę i przepiękną muzykę. Gracze turniejowi też szybko zwrócili na niego uwagę i odkryli, jak łatwo go „złamać". Obecne w FotNS dribble combos przyczyniły się do komicznych scen na turniejach – ludzie, których wojownicy zostawali ofiarami niekończących się kopniaków, odkładali kontrolery i zaczynali robić zdjęcia swoim przeciwnikom, oferowali im pieniądze w zamian za przerwanie morderczej kombinacji czy bawili się spinnerami.

Od lat pojawia się coraz więcej bijatyk na licencjach anime (np. One Punch Man: A Hero Nobody Knows), do których łatka kusoge bardzo łatwo przylega – choć tak naprawdę odznaczają się one wysokim poziomem wykonania i od strony „zwykłego" grania nikt nie pomyśli o nich w kategoriach gry słabej czy niedorobionej. Po prostu nie wszystkie bijatyki muszą być dobre pod względem „sportowym", by zdobywać serca fanów i pojawiać się na turniejach.

Uwierzcie, że to jedno z najkorzystniejszych ujęć z Atlantis no Nazo.

Tak wygląda jedna z najtrudniejszych gier w historii – Takeshi no Chōsenjō.



Jedna z najstraszniejszych scen w historii gier.

zapach

EDF udowadnia, że walka z mrówkami może być zabawna.

Niekwestionowanym reprezentantem tego rodzaju dzieł jest The Ultimate Challenge from Beat Takeshi (1986, NES) zaprojektowane przez Takeshiego Kitano – gwiazdę zarówno japońskiej komedii, jak i kina gangsterskiego. Opowiada ono o pracowniku korporacji, który musi wykonać szereg absurdalnych z perspektywy innych gier zadań, np. rozwieść się czy rzucić pracę. **Takeshi no Chōsenjō (japoński tytuł) to połączenie oryginalnych wyzwań z fatalną muzyką, niewiele lepszą grafiką i abstrakcyjnie wysokim poziomem trudności.**

Produkcja jest do tego stopnia niesprawiedliwa, że ukończenie jej graniczy z cudem... ale sława twórcy programu „Takeshi's Castle" (którego emisja zaczęła się również w 1986 roku) tak przyczyniła się do jej wypromowania, że w zasadzie The Ultimate Challenge można uznać za pierwszy kultowy kasztan w historii medium (E.T. z 1982 nazwałbym kasztanem niekultowym).

Panie, a kto to panu tak sp...

Powszechne problemy kusoge to niedoskonałości w sterowaniu i skoki poziomów trudności. Nie zawsze są to „zwykłe crapy", czyli tytuły, w które nie chce i nie lubi się grać. Jak wspomniałem, **„klozetowe produkcje" przeżywały swój złoty czas, gdy najpopularniejszą platformą był NES** – wtedy jedna trzecia branży kopiowała Mario, jedna trzecia Contrę, a dopiero reszta próbowała czegoś innego. To właśnie słabe imitacje wielkich przebojów okazywały się kloacznymi grami. Mogę tu przywołać Atlantis no Nazo (1986) stworzone przez Sunsoft. Grę, która nie tylko udawała przebój o skaczącym hydrauliku, ale i dodała do tego takie atrakcje jak możliwość przemierzania lokacji w lewo. Niestety niecieka-we środowisko i wytrwałość, z jaką gracz karany jest tu za każdy zły ruch, sprawiają, że trudno się nią cieszyć dłużej niż kilka minut.

Z upływem czasu „gatunek" wcale nie zanikał. Na Sedze Genesis pojawił się chociażby Beast Wrestler, czyli wrestling z przeróżnymi potworami w roli zawodników. Brzmi jak coś, co może być fajne? To zapraszam do „zabawy": ślamazarność i ubogość ruchów sprawiają, że ręce o(d)padają jak u Wenus z Milo. Wyobraźcie sobie ból, jaki Martin Scorsese czułby, oglądając filmy Patryka Vegi, a zrozumiecie tę bardziej szorstką stronę „shitty games". Oczywiście tak jak w przypadku bijatyk, które zyskały status kultowych mimo swych wad, tak i w innych gałęziach kusoge znalazło się wiele urzekającego dobra. Za najsłynniejszy przykład powinny uchodzić dwie odsłony Deadly Premonition – tak zepsute, że zamiast czepiać się upierdliwości tych gier, po prostu pokochaliśmy to, jak bez żadnego skutku starały się wypaść jak najlepiej.

> Kusoge to niezwykły kociołek gier starych, niedorobionych, ale dających się kochać.

Nerwy mieliśmy rozszarpane na pół

Czasem do powstania kusoge przyczyniały się ekipy, którym nie powinna przytrafić się taka wpadka. Nikt mi nie wmówi, że Battletoads (1991, NES) – mimo przepięknej oprawy oraz posiadania wszystkich składowych znakomitego brawlera – ze swym nierównym poziomem trudności (słynny level z hover jetami do dziś sprawia, że ludzie budzą się w nocy z płaczem) nie był właśnie podle zepsutą produkcją wymagającą od graczy zdolności jasnowidzenia.

Linia oddzielająca gry po prostu słabe od kusoge pozostaje zamazana. Ale może to i lepiej? Niech ten termin kojarzy się z konkretną epoką i ze sceną bijatyk, nie warto doklejać go na siłę do realiów obecnej branży. Nie ma przecież potrzeby przywoływać tu Duke Nukem Forever czy Aliens: Colonial Marines, które poniosły porażkę w najbardziej zwyczajny ze sposobów – przepalając budżet. Przy całej jego ambicji i niezdolności jej udźwignięcia do grona kusoge zaliczyć można jednak Driv3ra, który nie tylko okazał się technicznym klockiem (i to nie tetrisowym), ale też próbował być grą akcji z trybem TPP – przy czym rozgrywka rozpadała się na kawałeczki tak fatalnie, że wywoływała współczucie. Równie kultowe, **powiązane z dużą marką zachodnie kusoge to Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero** udające, że połączenie chodzonej bijatyki z sekcjami platformowymi i identycznym sterowaniem jak w Mortal Kombat 3 to dobre rozwiązanie. Na samą myśl o poruszaniu się w tej grze robię lasso ze sznurowadeł i idę nad staw polować na żaby – ma to więcej sensu niż próba zachowania zmysłów przy kolejnej próbie doprowadzenia niebieskiego ninja przed oblicze Shinnoka.

Wymieniać te wszystkie dawne porażki można długo, bo i legenda związana z wieloma z nich potrafiła przez lata wyjątkowo urosnąć. Kusoge to niezwykły kociołek starych, niedorobionych, ale dających się kochać – albo przynajmniej pozwalających pośmiać się z irracjonalnej klocowatości – gier. To nie to samo, co zalew projektów robionych za zgrzewkę oranżady w celu przekonania się, czy ktoś na Steamie połknie haczyk. Kusoge były zepsute inaczej – profesjonalnie. Stanowią kawał historii branży, sprawiają, iż kopanie w retro wciąż jest atrakcyjne. Bo wrócić do wielkiego przeboju może każdy, za to wygrzebać z ziemi trupa śmierdzącego jak nic innego uda się tylko nielicznym śmiałkom. A że to nisza w niszy? Że wiele kusoge wciąż nie zostało należycie opisanych i skatalogowanych? To chyba dobrze, iż w tak popularnym medium nadal jest coś do odkrycia. |CDA|

Wiedźmini starzeją się wolniej

Dalej młóci w „jedynkę": **Delighter**

W końcu dowiedzieliśmy się, czym tak naprawdę jest tajemniczy projekt Redów o nazwie Canis Majoris. Nie ukrywam, że sam należę do grona osób, które na taką wieść się ucieszyły, ale mimo to chciałbym spróbować udowodnić sobie i wam, że owego remake'u wcale nie potrzebujemy.

Mówi się, że legendy nigdy nie umierają. Potrafią jednak odstraszać. Zdaję sobie z tego doskonale sprawę, bo tak to wyglądało w moim przypadku, kiedy sięgnąłem po Wiedźmina pierwszy raz. Było to już dobrych kilka lat po premierze, więc **przyzwyczajony do nowszych produkcji zwyczajnie nie mogłem strawić takiego „starocia"** (szczególnie pod względem systemu walki, nawet jeżeli ostatecznie się do niego przekonałem). Pierwszą część zdecydowałem się ukończyć właściwie po to, by móc z czystym sumieniem ograć „trójkę". Uznałem, że jakoś się przemęczę i dla fabuły zacznę przygodę z Wiedźminem od pierworodnego dzieła CD Projektu. Nie spodziewałem się, że męka szybko przerodzi się w... może nie miłość, ale bardzo silne zauroczenie.

Nie taki wilk straszny

Pomimo ciepłego uczucia, jakim darzę „jedynkę", jestem świadom jej wielu wad. Muszę tym niemniej przyznać, że nawet po tych 15 latach Wiedźmin potrafi dać ogrom frajdy. Jasne, można narzekać na nieintuicyjny interfejs czy lokacje ograniczone niewidzialnymi ścianami, zwłaszcza kiedy przesiadamy się z nowych produkcji oferujących otwarty świat i dużą swobodę poruszania się, np. z takiego Dying Lighta 2. Ale negatywne wrażenia towarzyszą nam przez pierwszą godzinę z grą Redów, co najwyżej dwie. A dalej czeka na nas kilkadziesiąt godzin ciekawej fabuły, barwne postacie i świetnie napisane dialogi przyprawione żartami, które wciąż bawią.

Nie da się oczywiście nie poruszyć kwestii grafiki. Kusi wyciągnięcie karty pod tytułem „dziwne, u mnie działa", ale sam również dostrzegam wady szaty graficznej „jedynki". Tyczy się to przede wszystkim modeli postaci i ich drewnianych animacji, jednak w innych kwestiach Wiedźmin potrafi cieszyć moje oko nawet dzisiaj, choćby widokiem urokliwych obrzeży Wyzimy.

> Nawet po 15 latach Wiedźmin potrafi dać ogrom frajdy.

Granie w „jedynkę" to też **powrót do czasów klasycznych erpegów, w których nie byliśmy prowadzeni za rękę**. Przeklikiwanie rozmów może zaowocować tym, że utkniemy w jakimś miejscu, bo do celu zwyczajnie nie kieruje nas rażący po oczach znacznik. Wtedy pozostaje nam sięgnięcie po dziennik, coś, czego bardzo brakuje mi w nowych produkcjach.

A jeszcze kilku pomagierów macie?

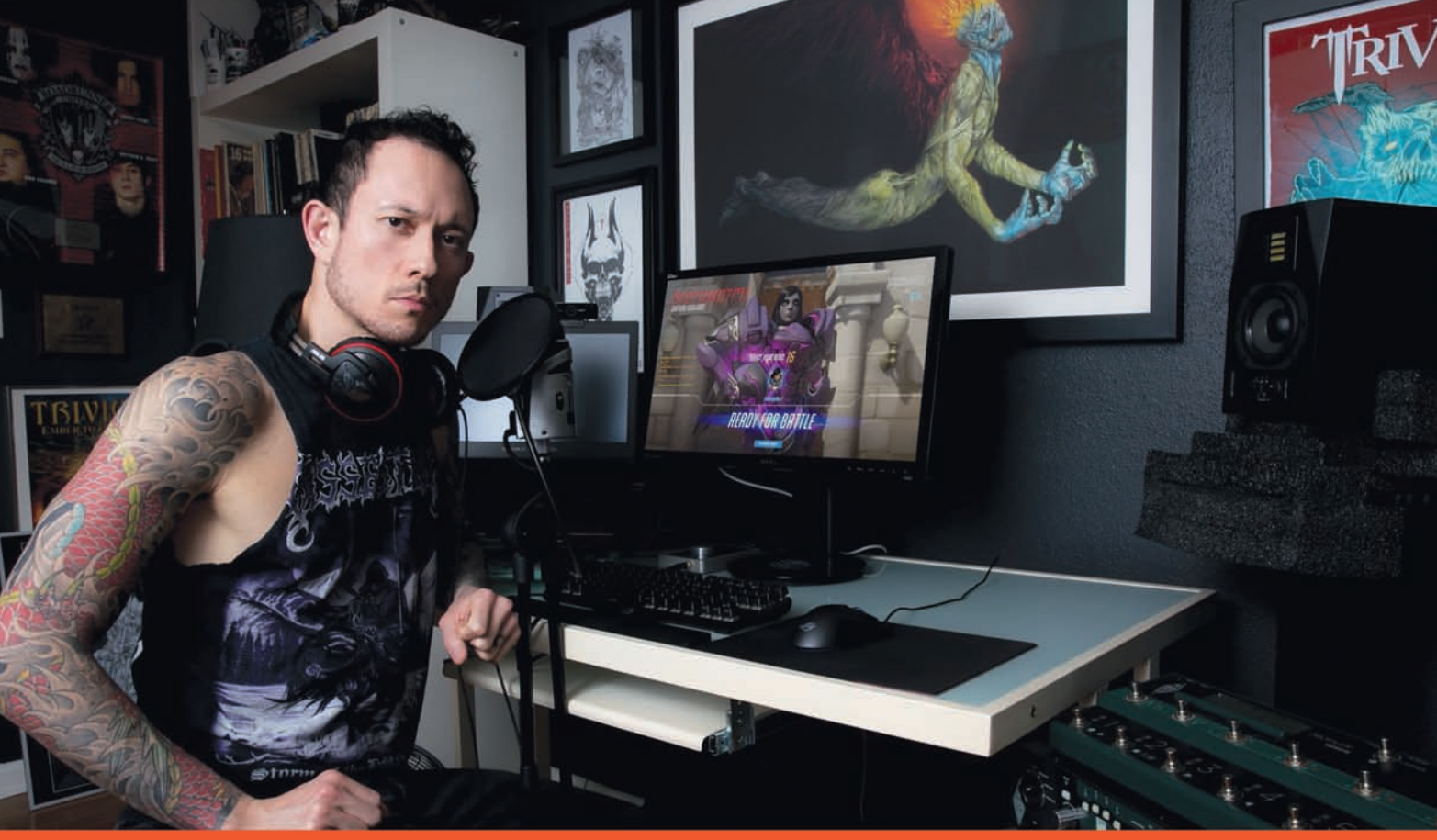
Most od „jedynki" do „trójki" jest krótki

To może spore uproszczenie tematu, ale pierwszy Wiedźmin nie różni się diametralnie od młodszych odsłon serii. Wspólne elementy wciąż są widoczne, oczywiście ze względu na pozostanie w tym samym kanonie i czerpanie z konkretnego materiału źródłowego – mam tu na myśli systemy alchemii, zielarstwa, Znaków czy zleceń na potwory. Tyle że twórcy w kolejnych częściach poszli z duchem czasu, niektóre rzeczy przy okazji znacznie upraszczając. Niekiedy ze skutkiem lepszym, innym razem z gorszym.

Stanę teraz w obronie tego nieśmiertelnego systemu walki z „jedynki". Uważam, że kompletne porzucenie go nie było najlepszym wyjściem. Nie twierdzę, że jest superciekawy... ale jest jakiś. Te z następnych odsłon okazały się dynamiczniejsze, wygodniejsze, ale przy tym prawie takie same, jak w większości innych gier. W „jedynce" dostajemy chociaż system trzech stylów, którymi nieustannie operujemy podczas potyczek. Sprawia to, że musimy zwracać uwagę na to, z jakimi przeciwnikami mamy do czynienia, i kalkulować, czy lepiej jest ich wybić jeden po drugim stylem silnym lub szybkim, czy może przerobić na sushi stylem grupowym. Właśnie dzięki temu walka stała się bardziej wciągająca.

Pocztówka z przeszłości

Warto zauważyć, że nic nie stoi na przeszkodzie, by zagrać w „jedynkę" na współczesnym komputerze. Wiedźmin nie tylko działa na najnowszych systemach bezproblemowo, ale też kupimy go za grosze. Niemniej rozumiem decyzję CD Projektu o przygotowaniu remake'u, a nawet ją popieram. Ja świetnie się bawię w pierwszym Wieśku i z pewnością nie jestem jedyny. Ale, patrząc na grę obiektywnie, z przykrością stwierdzam, że mocno odstaje ona od aktualnych rozwiązań technologicznych, przez co zwyczajnie **niewiele osób odważy się odpalić takiego starocia po raz pierwszy**. Widzę zatem w remake'u narzędzie do pokazania świeżakom, dlaczego weterani zdecydowali się spędzić przy tej produkcji tyle godzin. Dla tych starszych graczy to z kolei możliwość spotkania się z dawnym przyjacielem w nowych szatach. |CDA|



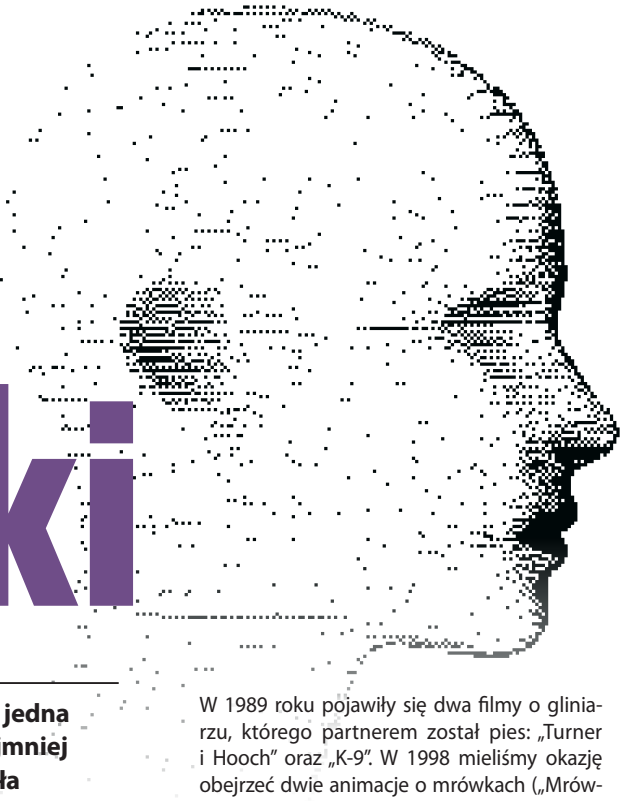
KNOCK OUT PRODUCTIONS

GRY, METAL I INTERAKCJA Z FANAMI: DRUGIE ŻYCIE MATTA HEAFY'EGO Z TRIVIUM NA TWITCHU

CO ŁĄCZY ZESPÓŁ BRING ME THE HORIZON I KULTOWĄ GRĘ NA PLAYSTATION 1?

DUPLIKAT

Bliźniaki



Zastanawia się, czy ktoś napisał podobny artykuł: **DaeL**

Widząc dwie niewiarygodnie podobne do siebie gry wydane jedna po drugiej, często rzucamy oskarżenia o plagiat albo przynajmniej „nieeleganckie zgapianie". Fakt, większość produkcji powstała w wyniku inspiracji innymi dziełami. Zdarzają się jednak przypadki o wiele bardziej skomplikowane, a bliźniacze tytuły to tajemnicze zjawisko, którego historia sięga początków Hollywood.

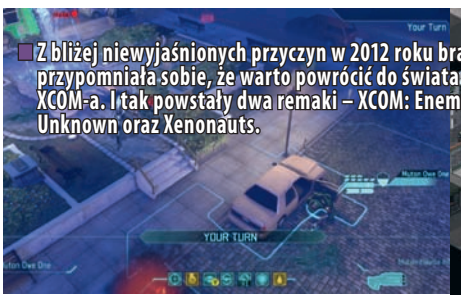
Latem 2003 roku producent filmowy Bingham Ray odbył jedną z najdziwniejszych rozmów telefonicznych w swoim życiu. Zadzwonił do niego niejaki Douglas McGrath, by poinformować, że właśnie zakończył pracę nad scenariuszem do filmu o wybitnym amerykańskim pisarzu – Trumanie Capocie. „Wiem", odpowiedział Ray. „Właśnie mi go położono na biurku". A jednak McGrath upierał się, że musi chodzić o inną historię. Jego scenariusz dotyczył wąskiego wycinka życia pisarza, kiedy ten pracował nad powieścią „Z zimną krwią". „Tak jest!", potwierdził producent. „Mam go na biurku". Po dłuższej pauzie McGrath odparł: „Nie możesz go mieć na biurku, bo ja go mam na biurku. Skończyłem pisać kilka minut temu".

I rzeczywiście, Ray wcale nie dostał owocu pracy McGratha. Zbiegiem okoliczności tego samego dnia do producenta dotarł bliźniaczo podobny, choć stworzony zupełnie niezależnie, scenariusz Dana Futtermana. W 2005 roku powstał na jego podstawie film – nagrodzony dwoma Oscarami „Capote". Scenariusz McGratha przeniesiono zaś na ekran rok później, a obraz zatytułowano „Bez skrupułów".

Zdublowany scenariusz

Jeśli ktoś uważa, że ów zbieg okoliczności był pierwszym lub ostatnim wydarzeniem tego rodzaju, to powinien mocno złapać się krzesła. **W Hollywood bliźniacze filmy to bowiem zjawisko z bogatą historią** – i to nawet bez uwzględnienia tzw. mockbusterów, czyli sklecionych naprędce produkcji, które miały żerować na popularności większych hitów(*).

Przykładowo już w 1934 roku do kin trafiły równolegle dwie duże produkcje historyczne o tej samej władczyni: „Katarzyna Wielka" oraz „Imperatorowa". Na przełomie 1946 i 1947 studio Warner Bros. wypuściło animację „Królicza rapsodia" z królikiem Bugsem, a MGM Cartoons „Koncert na cztery łapki" z Tomem i Jerrym. Oba filmy opowiadały o próbie zagrania tego samego utworu muzycznego – rapsodii węgierskiej nr 2 w tonacji cis-moll Ferenca Liszta. Ich twórcy zarzekali się, że nie wiedzieli o planach konkurencji. I choć z biegiem lat liczba pozwów o naruszenie praw autorskich rosła w postępie geometrycznym, zjawisko bliźniaczych filmów wcale nie wygasło.



Z bliżej niewyjaśnionych przyczyn w 2012 roku branża przypomniała sobie, że warto powrócić do świata XCOM-a. I tak powstały dwa remaki – XCOM: Enemy Unknown oraz Xenonauts.

W 1989 roku pojawiły się dwa filmy o gliniarzu, którego partnerem został pies: „Turner i Hooch" oraz „K-9". W 1998 mieliśmy okazję obejrzeć dwie animacje o mrówkach („Mrówka Z" i „Dawno temu w trawie"), a także dwa filmy katastroficzne o zmierzającym w stronę naszej planety zagrożeniu: „Armageddon", w którym bohaterowie musieli wysadzić asteroidę, oraz „Dzień zagłady", w którym próbowano zrobić to samo z kometą. W 2011 w przeciągu miesiąca do kin trafiły dwie niemal identyczne komedie romantyczne: „Sex Story" (**) oraz „To tylko seks". Z kolei **w 2013 prezydenta USA porwano zarówno w „Olimpie w ogniu", jak i w „Świecie w płomieniach"**. Koniec listy? Nie, to zaledwie wierzchołek góry lodowej.

Zbieg okoliczności

Ale czy mamy pewność, że wszystkie te produkcje nie były rezultatem przecieków i rywalizacji pomiędzy studiami? Może to tworzenie mockbusterów, tyle że w świecie poważniejszych, wysokobudżetowych produkcji?

Na to, że rzeczywiście mamy do czynienia z nadzwyczajnymi zbiegami okoliczności, wskazuje zmieszanie, jakiego doświadczają zarządzający wielkimi studiami, gdy ujawnia się nieoczekiwana konkurencja. Ba, bardzo często wykrywszy bliźniaczą produkcję, wytwórnia kasowała swój projekt – tak było m.in. z filmem Matta Damona i Bena Afflecka o Whiteyu Bulgerze, szefie bostońskiej mafii. W innych przypadkach studia decydowały się na współpracę i zamiast dwóch dzieł powstawało tylko jedno. Prawdopodobnie najsłynniejszym przykładem takiego zabiegu jest „Płonący wieżowiec" – film katastroficzny z 1974 roku – który swą gwiazdorską obsadę (zagrali w nim m.in. Steve McQueen i Paul Newman) zawdzięcza właśnie temu, iż narodził się z połączenia dwóch konkurencyjnych obrazów będących w fazie preprodukcji.

Gry niezależne

Dlatego zalew bliźniaczych gier wideo nie powinien nas wcale dziwić. Tym bardziej że ich

(*) Przykładem może być niskobudżetowy „Atlantic Rim", który miał premierę w tym samym roku, co „Pacific Rim".

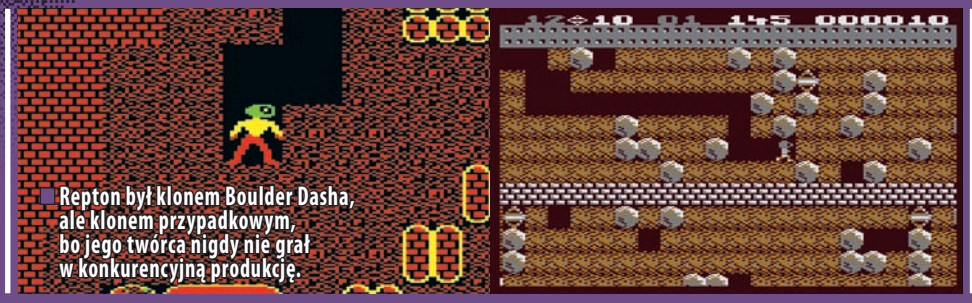
(**) Polski tytuł to przykład cudownej weny tłumacza – w oryginale ten film nosi miano „No Strings Attached". Ale druga ze wskazanych produkcji, „To tylko seks", jest pod tym względem niewiele lepsza. Po angielsku tytuł tego obrazu to „Friends with Benefits".

© 1946 Warner Bros. Pictures

© 1947 MGM Cartoons

„Króliczą rapsodię" i „Koncert na cztery łapki" łączy nie tylko pomysł na kreskówkowe szaleństwo przy fortepianie. Obydwa filmy opowiadają o próbie zagrania tego samego utworu!

Arabian Fight i Arabian Magic trafiły do salonów gier w tym samym czasie, więc na niedobór chodzonych bijatyk w arabskich klimatach nie można było narzekać.



Repton był klonem Boulder Dasha, ale klonem przypadkowym, bo jego twórca nigdy nie grał w konkurencyjną produkcję.

historia też sięga początków branży. **Zaledwie kilka miesięcy dzieliło premiery legendarnego Boulder Dasha i zapomnianego, choć bardzo podobnego Reptona.** Produkcje te stawiają przed graczem to samo zadanie: zbieranie diamentów w dwuwymiarowym labiryncie i unikanie spadających głazów. W połowie lat 80. pewnie nikt nie miałby projektantowi Reptona za złe, że skopiował założenia popularnego tytułu. A jednak 16-letni Tim Tyler, bo o nim mowa, w Boulder Dasha przed wydaniem Reptona nie grał... O grze wprawdzie słyszał (to jej tytuł zainspirował go do wykorzystania wielkich głazów we własnym dziele), ale nie zdawał sobie sprawy z tego, że tworzy idealnego klona Boulder Dasha.

Jeszcze dziwniejsza wydaje się historia rywalizacji serii Ultima i Wizardry. Wydanej w czerwcu 1981 roku grze Ultima I zazwyczaj przyznaje się palmę pierwszeństwa, w końcu pełnokrwistego erpega na komputerach osobistych wcześniej po prostu nie było(***). Ale Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord, które trafiło do sklepów trzy miesiące później, wcale nie powstało dzięki inspiracji dziełem Richarda Garriotta. Co więcej, oba tytuły **zostały ukończone we wrześniu 1980, w odstępie kilku dni. Tyle że Ultima czekała na komercyjne wydanie dziewięć miesięcy, a Wizardry cały rok.**

Przypadek Ultimy oraz Wizardry wskazuje wszakże, że równoległe pojawienie się tych gier nie było w 100% wynikiem przypadku. Twórcy obu tytułów znali przecież oryginalne, papierowe Dungeons & Dragons Gary'ego Gygaksa, które na przełomie lat 70. i 80. święciło swe największe triumfy. Projektanci, scenarzyści czy programiści **nie egzystują w próżni, mogą zatem zostać zainspirowani przez te same wydarzenia.** Ba, nawet tego samego dnia.

Zeitgeist

Świetnie obrazuje to zjawisko przypadek dwóch arcade'owych strzelanin, które trafiły do salonów gier w 1989 roku: Laser Ghosta (Sega) oraz Beast Busters (SNK). Obydwa tytuły korzystały z pistoletów świetlnych, obydwa pozwalały bawić się jednocześnie trójce graczy, obydwa opowiadały o ekipie zwalczającej istoty paranormalne i wreszcie obydwa powstały dlatego, iż ich projektanci zobaczyli zwiastun filmu „Pogromcy duchów II" i chcieli zarobić na sukcesie wchodzącego do kin w czerwcu 1989 roku blockbustera. Trzy lata później sytuacja powtórzyła się, gdy Sega niechcący powieliła grę innego producenta – Taito. Był rok 1992, do kin trafił animowany „Aladyn", a świat na krótką chwilę zafascynował się kulturą Bliskiego Wschodu. Z kolei bywalcy salonów gier wytężali wzrok, by znaleźć 10 różnic pomiędzy dwiema chodzonymi bijatykami: Arabian Fight i Arabian Magic.

> Ten sam pomysł potrafi opętać wielu niepowiązanych ze sobą twórców.

Być może jednak sprowadzanie podobieństw do inspiracji jednym dziełem kultury nie wyjaśnia wszystkiego. Czasem chodzi o coś głębszego, o swoistego ducha epoki. Każdy, kto pamięta początek XXI wieku, musi też kojarzyć przewijającą się przez mass media fascynację światem grecko-rzymskim. Filmy takie jak „Troja" czy „Gladiator" były tylko pojedynczymi dowodami na istnienie tej mody. Tak samo jak **dwa zdumiewająco podobne hack'n'slashe – God of War i Spartan: Total Warrior – które dziwnym trafem miały premierę w tym samym roku** (2005).

Dziesięć lat temu na topie była postapokalipsa i ponure obrazy opuszczonych miast, co zaowocowało wydanymi w odstępnie niewiele ponad roku grami I Am Alive i The Last of Us. W 2012 fascynacja teoriami spiskowymi sprawiła, że wróciła legendarna seria XCOM – zarówno w formie oficjalnego rebootu (XCOM: Enemy Unknown), jak i „duchowego spadkobiercy" (Xenonauts). Odradzająca się moda na horrory i slashery skutkowała wydanymi prawie w tym samym czasie Dead by Daylight oraz Friday the 13th: The Game. I nikt tu niczego nie konsultował ani nie zgapiał.

Po prostu mogliśmy zaobserwować w działaniu twierdzenie, które sformułował dawno temu Carl Gustav Jung: **„To nie my mamy pomysły. To pomysły mają nas"**. Żaden człowiek, w tym żaden twórca, nie jest wolny od wpływu otaczającego go świata. I żaden z naszych pomysłów nie należy wyłącznie do nas. Przekonał się o tym niemal zapomniany wynalazca telefonu, Elisha Gray, który swój wniosek patentowy zgłosił kilka godzin po tym, jak uczynił to Alexander Graham Bell. Warto o tym pamiętać i nie ociągać się z realizacją swoich planów. Bo ktoś już pewnie ma ten sam pomysł, co my. |CDA|

(***) Gwoli ścisłości: w 1979 roku Richard Garriott stworzył działającą na komputerach Apple II grę Akalabeth, ale była ona erpegiem bardzo uproszczonym, a prawdziwego, komercyjnego wydania doczekała się dopiero w 1981.

40 LAT PŁYTY CD

Kompaktowy

każdy z nas ich pięćset miał

Nie ma już w kompie napędu optycznego: **Smuggler**

Może to nie do końca wierny cytat z „Autobiografii" Perfectu, ale czyż tak właśnie nie było? Każdy z nas miał pokój lub nawet cały dom zawalony płytami. Walały się na blatach biurek, szafkach, parapetach, podłodze... Z muzyką, z softem, z filmami, z rozmaitymi danymi.

Tak między nami – rok 1982, uznawany za moment narodzin kompaktów, to data dość umowna. Wtedy bowiem oficjalnie zaprezentowano pierwszą komercyjną płytę CD. Równie dobrze początku cedeków można by jednak szukać w 1981, kiedy po raz pierwszy odtworzono publicznie muzykę zapisaną na takim nośniku, albo nawet w 1979, gdy pokazano światu prototyp.

Starsza, niż myślicie

Ale płyta CD jest i tak jest dużo starsza, niż możecie podejrzewać. Zanim jeszcze człowiek postawił nogę na Księżycu, bo w 1966 roku, amerykański inżynier i wynalazca James T. Russell, bazując na badaniach Davida Paula Gregga z roku... 1958, opracował technologię umożliwiającą zapis i odczyt danych cyfrowych na przezroczystej folii oświetlanej od tyłu lampami halogenowymi o dużej mocy. Wtedy była to tylko sztuka dla sztuki; odkrycie nie miało żadnego zastosowania praktycznego. Zapisywanie i odczytywanie okazało się kłopotliwe oraz powolne, a gęstość upakowania danych jakieś 100 razy mniejsza niż na późniejszych płytach CD. Niemniej Russell opatentował wynik swej pracy, co okazało się bardzo rozsądną decyzją.

> Technologia zapisu i odczytu danych na nośniku optycznym sięga roku 1966.

Przez kilka kolejnych lat ulepszał procesy rejestracji i odczytu, a w 1973 stworzył nawet działający prototyp „nagrywarki". Następnie rozesłał jakieś 1500 broszurek do rozmaitych instytucji, prezentując swe dzieło i zachęcając do współpracy przy jego rozwoju. Mniej więcej 100 firm wysłało swych przedstawicieli, by zobaczyli, czy wynalazek Russella to coś, w co warto zainwestować. Wśród nich znaleźli się pracownicy holenderskiego Philipsa i japońskiego Sony. Dodać tu trzeba, że inżynierowie z tego pierwszego koncernu od 1969 pracowali nad możliwością stworzenia optycznych nośników danych wykorzystujących do odczytu informacji laser, więc szybko znaleźli wspólny język z amerykańskim wynalazcą.

Pięć lat później...

8 marca 1979 w Eindhoven, w trakcie specjalnie zwołanej konferencji prasowej, **Joop Sinjou, ówczesny szef oddziału CD Lab w Philipsie, w obecności 300 dziennikarzy zaprezentował lśniący metaliczny krążek** o średnicy 115 mm, na którym – jak twierdził – zmieszczono aż 60 minut muzyki. A zaraz potem włożył go do pudła opatrzonego logosem Compact Disc. Mowa oczywiście o pierwszym w historii odtwarzaczu płyt CD, oficjalnie nazwanym Pinkeltje – na cześć skrzata z popularnego wówczas w Holandii filmu dla dzieci, co miało podkreślić, nomen omen,

szał

Źródło: youtube.com / 1001hifi

Pinkeltje – pierwszy odtwarzacz CD w historii.

Joop Sinjou prezentuje prototyp płyty CD.

Źródło: youtube.com / HistoryPod

Lou Ottens. Zawdzięczamy mu także kasetę magnetofonową.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Jordi Huisman, CC BY-SA 4.0

kompaktowe rozmiary sprzętu. Skonstruowano całe 10 egzemplarzy tego urządzenia.

Kilka sekund później zebrani usłyszeli płynące z kolumn dźwięki VIII symfonii h-moll „Niedokończonej" Franza Schuberta. (Ciekawostka: pierwszym w historii utworem zapisanym na CD była symfonia Alpejska Richarda Straussa – nagranie wykorzystywano tylko w trakcie testów). Prezentacja zakończyła się sukcesem, dziennikarze zaś wyrażali swój zachwyt nad technologią i jakością odtworzonego dźwięku.

W międzyczasie **w Japonii Sony opracowywało własny system cyfrowego zapisu danych na nośniku optycznym**. Już w 1977 firma zaprezentowała płytę optyczną o średnicy 30 cm, na której teoretycznie – w zależności od gęstości upakowania ścieżek – można by zapisać od 2,5 do nawet 12 godzin muzyki. Ale ten pokaz przeszedł jakoś bez echa, głównie dlatego, że technologia stworzona przez Sony była jeszcze mocno prototypowa, a więc kosztowna, no i niespecjalnie wiedziano, jak w sensowny sposób wykorzystać ją w celach komercyjnych (choć pewne zainteresowanie nią wyraziły stacje radiowe).

E pluribus unum!

Ludzie z Philipsa oczywiście wiedzieli o japońskich dokonaniach. I rozumieli, że technologia Sony ma duży potencjał, a pod niektórymi względami jest lepsza od ich własnej. Stąd doszli do wniosku, że współpraca będzie korzystna dla obu stron. Zaraz po owej słynnej konferencji Sinjou wraz ze swoją „prawą ręką", Lou Ottensem (ten stworzył też kasetę magnetofonową!), wsiedli w samolot, aby w Kraju Kwitnącej Wiśni spotkać się z kierownictwem Sony i dogadać w sprawie stworzenia standardu nowego nośnika.

Wiele się mówi o trudnościach w biznesowej komunikacji pomiędzy Japończykami i Europejczykami, bo – wiecie – inny krąg kulturowy, odmienne obyczaje, mentalność itd. Tym razem najwyraźniej żaden taki problem się nie pojawił – **obie strony były zainteresowane współpracą i otwarte na sugestie**.

Rodzi się CD

Dość szybko, bo w niecały rok, ustalono standardy nowego nośnika. Miał mieć średnicę 120 mm, czyli tyle, co dyskietka 5,25" (początkowo Philips chciał 115 mm, Sony sugerowało 100 mm), a dźwięk zapisywano by na nim z próbkowaniem 44100 Hz i rozdzielczością 16 bitów (a nie 14, jak w prototypowej płycie holenderskiego producenta). Co równie istotne, »

Pierwszy album muzyczny wydany oficjalnie na płycie CD.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Atreyu, CC BY 3.0

Sony CDP-101 – pierwszy produkowany seryjnie odtwarzacz płyt CD.

powinien mieścić co najmniej 74 minuty muzyki. Skąd taka dziwna wartość? Cóż, według popularnej legendy to efekt sugestii ówczesnej szarej eminencji Sony, a późniejszego szefa firmy – Norio Ōgi. Chciał on, żeby powstał nośnik, z którego można byłoby odtworzyć w całości jego ukochany utwór, czyli IX symfonię Beethovena. Niemniej to tylko plotka zdementowana przez ludzi ściśle związanych z tym projektem. Prawda jest trywialna: **maksymalny czas trwania zapisanej muzyki dobrano eksperymentalnie tak, aby uzyskać jak najwyższą gęstość upakowania ścieżek możliwą do bezproblemowego odczytu** przez dość prosty w sumie system przesuwający nad płytą głowicę lasera w odtwarzaczu.

A system musiał być jak najprostszy, by obniżyć koszta produkcji. Krótko mówiąc, zadecydowały względy ekonomiczne. (Swoją drogą, początkowe ceny odtwarzaczy CD i tak porażały. Pierwsze modele kosztowały od 750 dolarów, a te lepsze około tysiaka i więcej, czyli na dzisiejsze – od 2500 do ponad 3500 dolarów. Jedna płyta to z kolei jakieś 50 dzisiejszych „zielonych"). Po latach, w miarę jak taniały komponenty i zaczęto stosować precyzyjniejsze mechanizmy, pojemność płyty CD bez problemu dało się zwiększyć do 80, a później nawet 90 minut.

> W Stanach sprzedaż płyt Audio CD przebiła zainteresowanie winylami już w 1988 roku.

Oda do radości

Pierwsza oficjalna prezentacja płyty CD odbyła się w Salzburgu w kwietniu 1981 roku. W uroczystości wzięli udział przedstawiciele Philipsa (Joop Sinjou), Sony (Akio Morita) i... słynny dyrygent Herbert von Karajan. Dlaczego akurat on? Bo z kompaktu puszczono w całości IX symfonię Beethovena wykonaną pod jego batutą. Płytę zaś uruchomiono na pierwszych egzemplarzach **pierwszych seryjnie produkowanych odtwarzaczy CD – Sony CDP-101 oraz Philips CD 100**. (Początkowo próbowano ochrzcić te urządzenia mianem „dyskofonów", przez analogię do „gramofonu", ale pomysł zupełnie nie wypalił). Standard wypracowany przez obie firmy przyjął się błyskawicznie, wypierając konkurencyjne rozwiązania, np. stworzoną przez Sharpa płytę CD o średnicy 135 mm.

CZY WIESZ, ŻE...

W 1985 roku wersja CD albumu „Brothers in Arms" Dire Straits sprzedała się w ponad milionie egzemplarzy. Tytułowy utwór z tego albumu wydano też na CD jako singiel.

Już 17 sierpnia 1982 roku w Langenhagen (RFN) podczas konferencji prasowej wytwórni PolyGram zaprezentowano **pierwszą na świecie „komercyjną" płytę CD. Była to reedycja albumu „The Visitors" zespołu ABBA. Ów moment uznaje się za oficjalne narodziny kompaktu.** Jak dla mnie to data troszkę z... niczego, dość przypadkowa. Cóż, tak się po prostu przyjęło i informacja ta powtarza się we wszystkich źródłach. Handlujmy z tym.

Audio CD

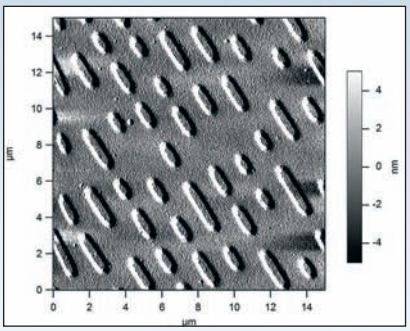
Pierwotnie, mówiąc „płyta" czy „kompakt", miało się na myśli po prostu nośnik z muzyką, czyli CD nagrane w standardzie CD-DA (Compact Disc Digital Audio). Nad innymi zastosowaniami jeszcze się nie zastanawiano. Koncerny muzyczne podeszły do nowego wynalazku z pewnym dystansem, rozważając, czy warto w niego inwestować, bo kompakty były drogie w produkcji, a wysokie ceny odtwarzaczy mogły zniechęcić melomanów do zakupu muzyki w tym formacie. Ci jednak cedekami się zachwycili.

Z punktu widzenia ówczesnego słuchacza muzyki płyta CD jawiła się jako absolutna rewelacja. Nieduża, więc poręczna, odporna na zabrudzenia i uszkodzenia mechaniczne(*) – ewentualne drobne usterki ścieżek nie wpływały na jakość dźwięku, bo błędy odczytu były automatycznie korygowane. Ponadto kolejne odtworzenia kompaktu nie obniżały komfortu korzystania z niego! (W przypadku winyli fizyczny kontakt igły z płytą, a w kasecie głowicy z taśmą, stopniowo niszczył nośnik, co przekładało się na coraz gorsze brzmienie muzyki. Fraza „zdarta płyta" nie wzięła się znikąd). Do tego dochodziło zero szumów (CD oferowało bardzo wysoki stosunek sygnału do szumu – o 50% wyższy niż winyle, o kasetach nawet nie wspominając – i szeroki zakres dynamiki), a kolejne utwory można było wybierać jednym naciśnięciem guzika. Albo nawet zaprogramować sobie kolejność ich odtwarzania. No bomba, cudo, odjazd!

(*) Tu koniecznie muszę wspomnieć o swej traumie z młodości: gdy odsłuchiwałem album zespołu Yes, leżąc sobie na kanapie, postanowiłem pod wpływem impulsu cofnąć ramię gramofonu, by jeszcze raz usłyszeć ulubiony fragment płyty. Ale że nie chciało mi się ruszyć tyłka, to wyciągnąłem rękę „w ciemno", nie patrząc na stojący na szafce obok sprzęt, po czym w kolumnach rozległ się BARDZO nieprzyjemny pisk i zgrzyt... Tak jest, pchnąłem ramię gramofonu, którego igła zrobiła w poprzek „krążka" głęboką rysę długą na jakieś 5 cm... Po czymś takim płyta nie nadawała się już do użytku. Żeby zrozumieć mój ból, musicie wiedzieć, że kasę na ten album odkładałem przez pół roku z kieszonkowego. Ech, to naprawdę przykre wspomnienie, nawet po tak wielu latach. Do dziś pamiętam ten moment, ten paskudny zgrzyt... Urok winyli, psiakrew.

WSZYSTKO, CO POWINNIŚCIE WIEDZIEĆ O PŁYCIE CD

Zdjęcie: Wikimedia Commons / freiermensch, CC BY 3.0



Płyta CD ma średnicę 120 mm, grubość – 1,2 mm, waży zaś ok. 15 g (standard dopuszcza masę od 14,1 do 33 g). Informacje zapisywane są na niej w formie mikroskopijnych zagłębień, zwanych pitami, i rowków (landów) ułożonych w spiralną ścieżkę. Długość takowej spirali na standardowym Audio CD to ok. 5,4 km. W przypadku produkcji na skalę masową cedeki tłoczone są tak samo, jak kiedyś winyle – z negatywowej matrycy. Nagrywarki CD/DVD natomiast wypalają pity i landy na powierzchni krążka za pomocą lasera – a konkretniej w cieniutkiej warstwie specjalnego barwnika napylonego nad powłoką odblaskową, od góry zabezpieczonego warstwą specjalnego przezroczystego lakieru. Co ciekawe, powstałe górki i dołki nie stanowią same w sobie nośnika informacji, bo jest nim... czas między kolejnymi zmianami natężenia światła lasera odbijanego przez pity i landy.

Teoretycznie CD może mieć trwałość liczoną w setkach lat, jednak tyczy się to tylko specjalnie przygotowanych i kosztownych płyt. Standardowy, tani krążek przechowywany w dobrych warunkach i niezbyt eksploatowany powinien jednak bez problemu wytrzymać 20-30, a nawet 50 lat. Później mogą zacząć występować coraz większe problemy z poprawnością odczytu wywołane starzeniem się samej płyty (np. rozwarstwianiem się nałożonych powłok czy zmętnieniem lakieru ochronnego).

Oczywiście ówcześni audiofile od razu kręcili nosami: że płyty CD brzmią „technicznie" i „płasko" czy „sucho", nie oferując winylowego „ciepła" oraz „głębi", że digitalizacja dźwięku pozbawia go wielu subtelności itd. Mieli zapewne rację, ale z punktu widzenia producentów takowi koneserzy byli tylko kroplą w morzu konsumentów. Wysokie ceny płyt i odtwarzaczy nie okazały się dla fanów muzyki wielkim problemem. Chcieli kompaktów i kupowali je. Jak szaleni.

Rozkwit i upadek Audio CD

W październiku 1982 w Japonii w sprzedaży znajdowało się już 50 albumów z muzyką na CD, z czego „52nd Street" Billy'ego Joela rozeszło się wręcz doskonale. W listopadzie na płytach wydano kolejne 150 tytułów. Wiosną 1983 roku cedeki (oraz odpowiedni sprzęt do ich odtwarzania) trafiły na półki sklepów w USA i Europie. I się zaczęło! Do końca 1984 tylko w USA sprzedano 400 tys. odtwarzaczy. Ludzie kupowali kompakty tak szybko, że dopiero w 1987 udało się wyprodukować ich tyle, by w pełni zaspokoić popyt! **W 1988 w Stanach Zjednoczonych konsumenci nabyli już więcej płyt Audio CD niż winyli**, a na całym świecie rozeszło się w owym roku 390 mln cedeków.

Sprzedaż Audio CD rosła dynamicznie przez kolejne 10 lat. Dopiero na przełomie wieków coś nagle zaczęło zgrzytać. Cóż, pojawiły się serwisy internetowe z muzyką (Napster), można też już było kupić szybko taniejące odtwarzacze plików MP3. W efekcie zmieniły się nawyki słuchaczy. Zamiast wydawać pieniądze na całe albumy, dzieciaki nabywały (i kopiowały...) pojedyncze utwory, składając z nich własne playlisty odsłuchiwane na noszonych w kieszeniach empetrójkach. Od tej pory sprzedaż płyt Audio CD systematycznie spadała aż do roku 2021. Wtedy po raz pierwszy od dwóch dekad odnotowano niewielki wzrost, choć trudno teraz określić, czy to zmiana trendu, czy zbieg okoliczności.

PIERWSZE GRY NA CD

W 1989 pojawiła się pierwsza gra komputerowa na kompakcie – przygodówka The Manhole pierwotnie wydana rok wcześniej na kilku dyskietkach. Miano pierwszych w ogóle gier wideo dostępnych na płytach zdobyły z kolei dwie produkcje z 1988 roku na mało znaną konsolę TurboGrafx-16, do której dokupywało się przystawkę z odpowiednim napędem. Konkretnych tytułów nie podaję, bo mają one jedynie postać „krzaczków" (wspomnianych produkcji nie wydano nigdy poza Japonią).

POLSKIE CD

Sam z płytą CD zetknąłem się po raz pierwszy jakoś w połowie 1984 roku, gdy w Elwro zorganizowano specjalny pokaz, na którym zaprezentowano ów cud techniki. Szczerze mówiąc, nie pamiętam już, co dokładnie wtedy grano (a puszczano trochę rocka, klasyki i jazzu), ale wróciłem do domu z opadniętą szczęką. Jako posiadacz magnetofonu kasetowego Finezja (pełniącego też funkcję wzmacniacza dla tunera radiowego, z którego nagrywałem muzykę) oraz gramofonu stereo Artur jakość dźwięku z CD odebrałem wtedy jako „kosmiczną". Na pierwszą polską płytę (z muzyką klasyczną zresztą) musieliśmy czekać do 1988. Wtedy też pojawiła się składanka „The Best of Urszula & Budka Suflera". W sumie i tak było mi to obojętne, bo odtwarzacza CD w wieży stereo dorobiłem się dopiero w 1999. (Swoją drogą, mam tę wieżę Kenwooda do dziś – sprzęt nie do zdarcia).

Amiga CDTV z fabrycznie wbudowanym napędem CD wyprzedziła swoje czasy i zaliczyła porażkę komercyjną.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Andrea & Stefan, CC BY 2.0

PRZYPADKOWA KONSOLA

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Evan-Amos

PlayStation zawdzięczało swój ogromny sukces m.in. wbudowanemu napędowi CD.

W 1994 na rynku pojawiło się PlayStation z czytnikiem płyt CD, konsola, która powstała troszkę przypadkiem – pierwotnie Sony miało stworzyć napęd CD-ROM do SNES-a. Nintendo niespodziewanie „wypięło się" na niedoszłego partnera, a rozwścieczone taką zagrywką Sony ostatecznie postanowiło stworzyć własne urządzenie do grania, wykorzystujące ten napęd. PlayStation odniosło ogromny sukces, deklasując konkurencję (na co wpływ miał m.in. zastosowany nośnik) i zapoczątkowując długą dominację Sony w konsolowym świecie. W 1982 korporacja prawdopodobnie nie przypuszczała, że płyta CD przyniesie jej miliardy dolarów zysku – a już na pewno nie przewidywała, że w ten sposób.

CD-ROM

Nie oznaczało to jednak zmierzchu kompaktów jako takich. Już w 1985 stworzono bowiem nowszy standard płyty CD, czyli CD-ROM(**). Od tej pory krążek **mógł służyć jako nośnik nie tylko muzyki, ale też wszelakiego rodzaju danych, a jego pojemność – 650 MB – wydawała się wówczas astronomicznie wielka**. Nic więc dziwnego, że stał się łakomym kąskiem dla branży komputerowej. Już w okolicach 1987 roku pojawiły się pierwsze napędy dysków optycznych do pecetów. Były niezbyt szybkie (transfer rzędu 150 KB/s), ale za to drogie jak cholera – kosztowały od 1000 dolarów wzwyż (w przeliczeniu na dzisiejsze „zielone" ponad 2000). Niemniej jakoś się sprzedawały, bo wprawdzie powoli, ale zaczęło pojawiać się na płytach CD-ROM także oprogramowanie. Szlak ten przetarł w 1987 roku Microsoft, wypuszczając na rynek nośnik z pakietem oprogramowania Microsoft Bookshelf (edytor tekstu, słowniki, encyklopedia itd.).

W 1991 Commodore wypuściło wersję Amigi zwaną CDTV (Commodore Dynamic Total Vision). Tak naprawdę była to poczciwa „pięćsetka", tyle że zamknięta w obudowie przypominającej magnetowid, z wbudowanym napędem CD-ROM. Mówimy więc o pierwszym w historii komputerze (a właściwie konsoli do gier z możliwością przekształcenia w tradycyjną Amigę po podłączeniu opcjonalnych peryferiów – klawiatury, myszki i stacji dyskietek) z fabrycznie zamontowanym czytnikiem płyt optycznych. Sprzęcie, który troszkę wyprzedził swe czasy. Do tego Commodore nie za bardzo postarało się z softem na CD, a Amiga już wtedy zaczynała wyraźnie łapać zadyszkę, więc finalnie CDTV okazało się komercyjną porażką. Rok później Apple wypuściło natomiast Macintosha IIvx z napędem CD-ROM o podwójnej szybkości i nagle konsumenci powiedzieli: „O cholera, fajne to! My też chcemy coś takiego w swoich komputerach!". A to zaowocowało coraz większą ilością oprogramowania na płytach CD. Karierę robiło wówczas określenie „multimedialny" – powstawały multimedialne słowniki, encyklopedie itd.

(**) CD-ROM – Compact Disc Read Only Memory, czyli płyta kompaktowa tylko do odczytu. Formalnie rzecz biorąc, Audio CD też zalicza się do tej kategorii, bo zawiera muzykę, którą możemy odsłuchać, lecz w żaden sposób danych z nośnika nie da się modyfikować, np. kasując jakiś utwór. Ale jednak te płyty – „Audio" i „ROM" – to oddzielne „gatunki". Różnią się bowiem nieco sposobem, w jaki informacje są na nich zapisywane. Rozbieżności dotyczą powiększenia objętości magazynowanych danych i poszerzenia możliwości korekcji błędów.

Mad Dog McCree – jedna z gier wykonanych w technologii FMV.

> Płyty CD zrewolucjonizowały branżę gier, znacząco przyśpieszając jej rozwój.

CD-ROM dla mas, CD-ROM dla nas!

W 1995 napęd CD-ROM w komputerach osobistych był już czymś oczywistym... choć nadal dość drogim. Ale ceny – w tym również cedeków – systematycznie spadały, a sam sprzęt coraz bardziej przyspieszał. Te najlepsze urządzenia parę lat później teoretycznie pracowały nawet z prędkością x56 (odczyt do 8,2 MB/s), acz wyciągały tyle tylko w porywach. Niemniej standardowe **napędy sprzedawane w drugiej połowie lat 90. osiągały prędkość rzędu x40 i były tak tanie, że montowano je praktycznie w każdym nowym pececie**. W tym też okresie zaczęto wydawać pisma z dołączonymi płytami – CD-Action pojawiło się na rynku w 1996.

650 MB nadal wydawało się monstrualnie wielką wartością, praktycznie nie do zapełnienia. Cóż, HDD w moim pececie miał wtedy pojemność 20 GB, jeśli dobrze pamiętam... Twórcy gier zareagowali, m.in. przygotowując zajmujące setki megabajtów produkcje FMV, czyli interaktywne filmy. Początkowa obsesja na ich punkcie (Dragon's Lair wykorzystujący pierwotnie nośnik LaserDisc, Mad Dog McCree, Gabriel Knight 2: The Beast Within, wydana aż na siedmiu płytach Phantasma-

CD-ACTION

CD PROJEKT

„CD" w nazwach produktów i firm z lat 90. podkreślało ich nowoczesność i otwartość na nowe technologie.

goria itd.) przeminęła jednak równie szybko, jak się zaczęła.

Wpływ cedeków na ewolucję gier to zresztą temat na inną opowieść. Tu tylko wspomnę w maksymalnym skrócie o nowych gatunkach, znacznie lepszej oprawie dźwiękowej (w tym aktorskim dubbingu), „kinowych" cutscenkach, bardziej rozbudowanych lokacjach czy setkach rozmaitych animacji. Tego wcześniej na dyskietkach lub kartridżach upchać się nie dało. Zauważcie też, że ów format odcisnął na branży znacznie większe piętno niż wszystko, co było przed nim i po nim. Sam fakt, że pojawił się w nazwach rozmaitych firm i czasopism, ma pewną wymowę.

Ewolucja

Ewoluowały także same kompakty. Pojawiały się kolejne standardy umożliwiające zarówno wierniejszy zapis dźwięku (HDCD, XRCD), jak i zwiększenie pojemności nośników. Philipsowski SACD pozwalał wgrać na „krążek" do... 8,5 GB danych, ale że wymagał droższych płyt i zakupu specjalnego odtwarzacza, nie zdobył popularności. **Opracowano też cedeki, na których dane można było wypalić samemu (CD-R).** Nagrywarki kosztowały jednak początkowo tyle, że przeciętny użytkownik nie mógł sobie na taki sprzęt pozwolić (w Polsce trzeba było wydać na tego typu urządzenie ze dwie-trzy miesięczne pensje, skromnie licząc), ale bardzo chętnie korzystali z niego komputerowi piraci. (Kto z ówczesnych graczy nie miał w swej kolekcji takiego opisanego markerem kompaktu, no kto?). Potem doszły płyty CD-RW z możliwością wielokrotnego zapisu – za jedną musieliśmy dać wtedy jakieś 15-20 złotych. (W 2003 średnia pensja wynosiła 2200 zł brutto). Wszelako po roku 2005 ceny nagrywarek i krążków CD-RW spadły do całkiem przyzwoitego poziomu, dzięki czemu ów sprzęt i potrzebne do niego nośniki stały się dobrem powszechnym.

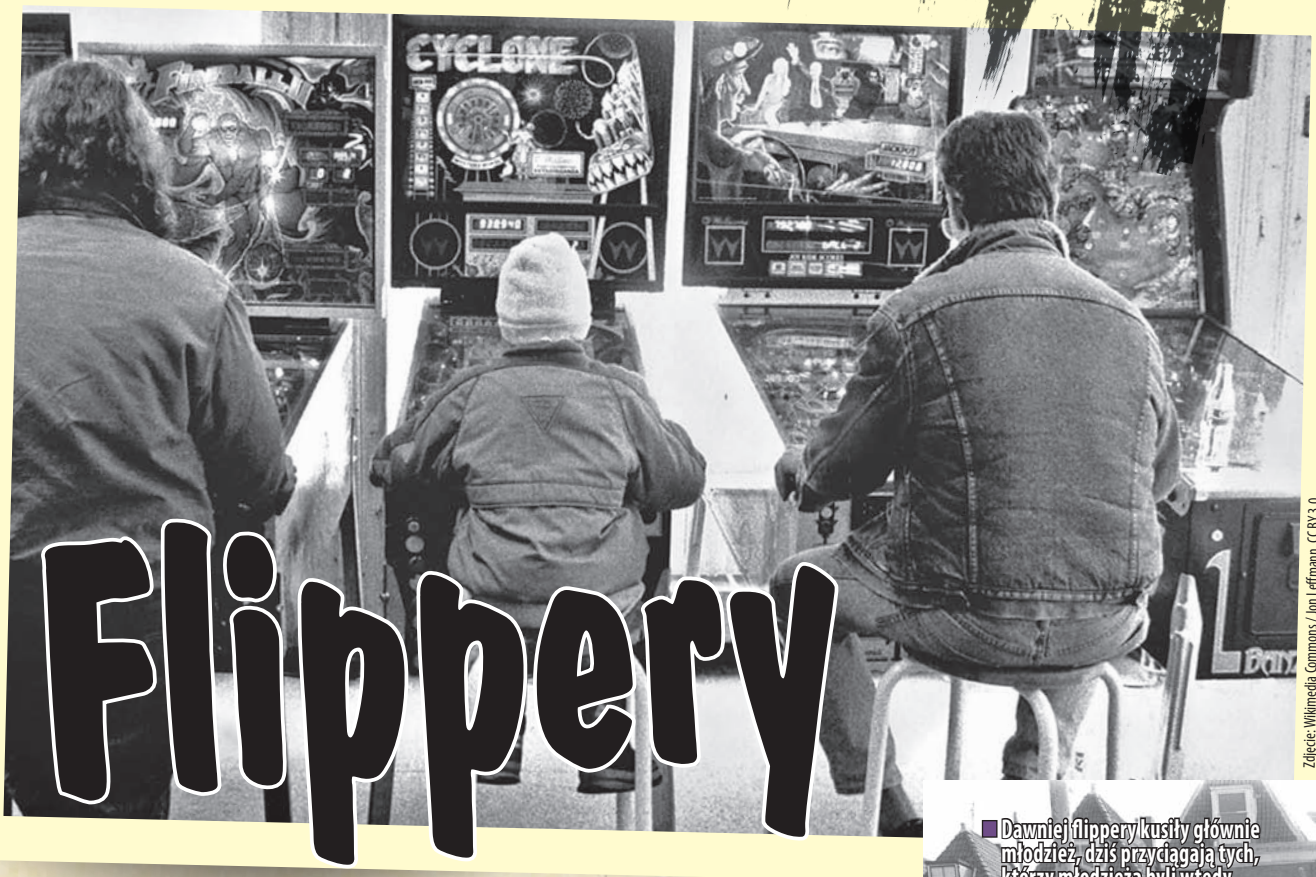
Memento mori!

W czasie, gdy płyty CD-ROM dopiero zaczynały trafiać pod strzechy, Sony, Panasonic, Philips i Toshiba zademonstrowały wspólnie nowy standard zapisu danych. **1 listopada 1996 świat usłyszał o DVD – formacie, który w ciągu najbliższej dekady miał posłać swoje poprzedniczki na śmietnik historii.**

40 lat temu tradycjonaliści preferowali winyle, a młodzi i nowocześni – płyty Audio CD. Dziś wielu ówczesnych „młodych i nowoczesnych" melomanów nadal z pietyzmem odkurza swe kolekcje kompaktów, podczas gdy współczesna młodzież wybiera serwisy takie jak Spotify, a na półkach stawia raczej kolekcjonerskie winyle. A w obudowach dzisiejszych komputerów nawet nie ma już miejsc na jakiekolwiek napędy nośników optycznych... (Po zastanowieniu doszedłem do wniosku, że **ostatnia gra, jaką nabyłem w postaci fizycznej, to Mass Effect 3 kupiony w... 2012 roku**). Cóż, dla dzisiejszych dzieciaków płyta – czy to CD, czy DVD, bez znaczenia – jest już tylko takim samym starociem jak, bo ja wiem, stacjonarny telefon z tarczą... *Sic transit gloria mundi.* **|CDA|**

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Evan-Amos

Na początku XXI wieku napęd CD był niezbędnym elementem peceta.



Zdjęcie: Wikimedia Commons / Jon Leffmann, CC BY 3.0

Flippery

Kieszonkowe w barakowozie trwoni: **Bartłomiej Kluska**

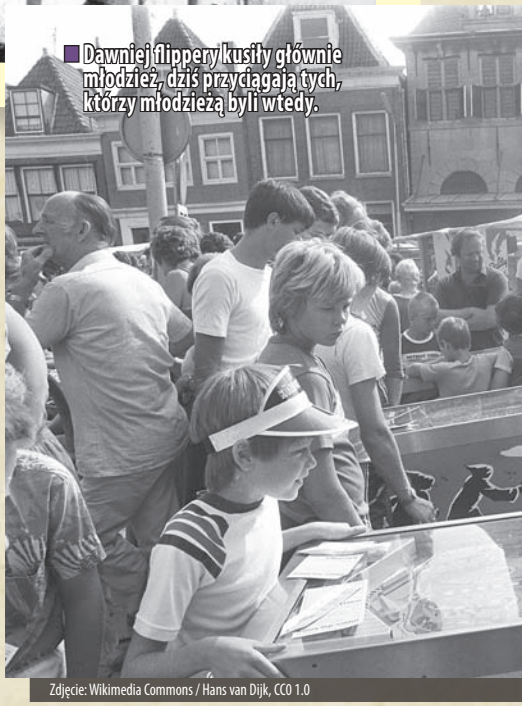
Czy bywalcy owianych złą sławą salonów gier dzielili pasję z arystokratami bawiącymi się na francuskich dworach epoki Ludwika XIV?

Sympatycy flipperów dopatrują się korzeni swojego hobby właśnie w popularnej w XVIII-wiecznej Francji grze bagatelle polegającej na toczeniu piłeczki po blacie najeżonym kołkami i ograniczonym bandami. Z czasem zabawka ewoluowała: dodano otwory o różnej punktacji, do których trzeba było skierować bilę poprzez potrząsanie blatem, zamontowano tłok ze sprężyną wprowadzający kulkę do gry, nachylono planszę, aby piłeczka toczyła się po niej dzięki sile grawitacji, wreszcie postawiono całość na nogach tak, że przybrała ona formę stołu. Pod tą postacią urządzenie trafiło do barów, klubów oraz sklepów. Tu pomogło także wyposażenie go w otwór wrzutowy na monetę, dzięki czemu właściciele zabawek – zwanych ostatecznie pinballami (od *pin*, czyli kołka, i *ball*, czyli piłki) – zaczęli na nich zarabiać.

Narodziny legendy

Już przed II wojną światową pojawili się pierwsi komercyjni producenci tych automatów, m.in. późniejsi potentaci branży: Bally, Williams czy Gottlieb. By uatrakcyjnić swoje „maszyny", projektanci wprowadzili tzw. backbox – umieszczoną za stołem ściankę z grafiką; coraz bardziej fantazyjne rysunki zdobiły również same blaty. Kolejną nowinką było wykorzystanie elektromagnesu wybijającego na planszę kulkę, która wpadła wcześniej do dziury (z czasem nazwano ten mechanizm kickerem).

Mimo że stoły stawały się coraz ładniejsze i miały coraz więcej elementów, rozgrywka wciąż polegała głównie na wystrzeleniu piłeczki i patrzeniu, gdzie doleci. Sytuacja zmieniła się na przełomie lat 30. i 40. XX wieku, gdy do zabawki dodano obsługiwane przez gracza ruchome łapki (*flippers*), które pozwalały odbijać kulkę. Te początkowo nie miały ustalonej liczby ani konkretnego miejsca na stole, ale **w 1947 roku Steven Kordek (emigrant z Polski noszący wcześniej imię Szczepan) wymyślił, że najlepiej będzie, jeśli parę łapek ustawimy po prostu na dole**. Tak już zostało, a sam Kordek, choć karierę w branży zaczął od chęci schronienia się przed deszczem w siedzibie producenta pinballi, konstruował te automaty przez 60 lat. To jemu przypisywane jest również wynalezienie atrakcji polegającej na wyrzucaniu na planszę kilku kulek jednocześnie (tzw. multiball). Z czasem na stole pojawiły się także inne elementy urozmaicające rozgrywkę: odbijające kulkę bumpery (grzybki), rampy, bramki, przełączniki... Wszystko to pozwalało graczom bawić się dłużej i śrubować wyniki punktowe. Kluczową innowację stanowiło też wprowadzenie „maszyn" umożliwiających rywalizację kilku osób jednocześnie.



Dawniej flippery kusiły głównie młodzież, dziś przyciągają tych, którzy młodzieżą byli wtedy.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Hans van Dijk, CC0 1.0

Co ważne, dzięki tym dodatkom zmieniło się również społeczne postrzeganie pinballa. Wcześniej zaliczany do hazardu (a w konsekwencji np. zakazywany w części amerykańskich stanów), w drugiej połowie XX wieku zaczął być uznawany za grę zręcznościową, w której o sukcesie decyduje nie szczęście, lecz refleks i wytrwałość.

Pinballe vs gry wideo

W latach 70. rewolucję w branży przyniosło upowszechnienie mikroprocesorów, które pozwoliło na urozmaicenie zabawy elementami

The Addams Family straszył m.in. łapką, która podskakiwała bez udziału gracza.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Gisela Giardino, CC BY-SA 2.0

Pomysł na ten stół wpadł do głowy projektantowi uciekającemu przed policyjnym pościgiem.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / BjoKeaton, CC BY-SA 4.0

cyfrowymi: wyświetlaczami prezentującymi już nie tylko wynik punktowy, ale też coraz bardziej wymyślne animacje, oprawą dźwiękową (w tym syntezą mowy) czy minigrami zręcznościowymi, których akcja działa się na backboksie.

Zwłaszcza ostatnia z wymienionych nowinek miała sprawić, że toczące się po planszach kulki będą konkurencją dla coraz popularniejszych gier wideo – te u schyłku lat 70. zaczęły przyciągać młodzież do salonów arcade, a już na początku następnej dekady automaty z grami przynosiły w USA trzykrotnie większy zysk niż pinballe! Producenci tych ostatnich reagowali, tworząc coraz bardziej skomplikowane stoły, na których akcja układała się w rozmaite ciągi przyczynowo-skutkowe. Istotne było już nie tylko to, gdzie trafić kulką, ale też to, jakie cele zdobywać w jakiej kolejności.

W latach 90. pinballe i automaty z grami wideo wciąż rywalizowały o serca i portfele graczy. O ile na początku dekady te drugie pozwalały właścicielom salonów w USA zarabiać nawet dziesięć razy więcej, o tyle później ta tendencja zaczęła się odwracać. Pod koniec stulecia obu konkurentów pokonały zaś pecety oraz konsole. Po co chodzić do salonu arcade, jeśli niewielkim nakładem finansowym można grać u siebie w mieszkaniu? O ironio, na domowym sprzęcie dostępne były także... cyfrowe wersje pinballi (więcej na ten temat na kolejnych stronach magazynu).

> Rywalizacja z grami wideo wyzwoliła w twórcach pinballi pokłady kreatywności.

Z barakowozu na salony

Do Polski pinballe (zwane u nas najpierw bilardami elektronicznymi, a później flipperami) oficjalnie trafiły **w roku 1972. Wtedy właśnie w Warszawie otworzono legalnie funkcjonujący salon gier**, co uwieczniła kamera Polskiej Kroniki Filmowej (nagranie pt. „Automaty" można znaleźć w sieci: bit.ly/3OQ2T4k; widać na nim nie tylko dostępny wtedy sprzęt, ale także gości przychodzących do salonu pod krawatem).

W późniejszych latach oficjalnym, państwowym salonom – działającym pod szyldem Tip Top i prowadzonym przez Zjednoczone Przedsiębiorstwa Rozrywkowe – przybyła prywatna konkurencja. Ludzie interesu sprowadzali flippery z Zachodu i wstawiali je do kawiarni, barów czy nawet hoteli. Stałym miejscem eksponowania tego typu atrakcji były także lunaparki i dworcowe poczekalnie. Z czasem pojawiły się również **barakowozy, w których pinballe występowały razem z grami wideo i które w sezonie wakacyjnym krążyły po miejscowościach turystycznych**.

Warto pamiętać, że w Polsce Ludowej wysokość cła uzależniona była od wagi importowanych dóbr. W efekcie w przypadku automatów z grami wideo obrotni biznesmeni przywozili do kraju same płyty główne, a rzemieślnicy i elektronicy łączyli je z wytwarzanymi na miejscu obudowami, podłączali monitory itd. Oczywiście z flipperami tak zrobić się nie dało, co czyniło cały proceder mniej opłacalnym. Inny istotny problem stanowił fakt, że sprowadzano do Polski pinballe niemal wyłącznie używane, często dość wiekowe i wysłużone. Pożądani na rynku stali się więc fachowcy serwisujący intensywnie eksploatowane urządzenia – najlepsi podróżowali po całym kraju, naprawiając uszkodzone stoły. Waldemar Banasik, autor książek z serii „Kulka dziką jest", szacuje, że w szczytowym okresie popularności, czyli w latach 80., działało w Polsce nawet 400 operatorów, którzy udostępniali graczom blisko 4000 flipperów.

Najlepsi z najlepszych

Znalazło się wśród nich wiele automatów uznawanych dziś za klasyczne. Bywalcy salonów arcade i barakowozów z pewnością pamiętają choćby Eight Balla – najpopularniejszy wtedy (wyprodukowany w liczbie ponad 20 tys. egzemplarzy) pinball na świecie, który wyróżniał się grafiką nawiązującą do pool bilarda. Co ciekawe, inspirowane bilardem były również zasady tego modelu: w odpowiednie otwory (łuzy) należało najpierw trafić siedmioma kulkami (bilami), aby zwieńczyć partię wbiciem ósmej, tej najwyżej punktowanej. Wielu fanów miał również Spirit of 76 celebrujący 200. urodziny Stanów Zjednoczonych i prezentujący na backboksie amerykańskich bohaterów (a warto zwrócić uwagę, że socjalistyczna Polska, podobnie jak będący jej protektorem Związek Radziecki, traktowała USA jako wroga i unikała promowania kultury Wuja Sama). Licznych miłośników zdobył pinball Harlem Globetrotters promujący »

The Internet Pinball Machine Database podaje, że motywy cyrkowe występują w ponad stu flipperach.

Flipper na licencji filmu „Terminator 2" zachwycał pięknie wykonaną trójwymiarową głową T-800.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Wayne Patrick Finn, CC0 1.0

słynną drużynę koszykarskich gwiazd, a także... Playboy z wizerunkami Hugh Hefnera i jego króliczków. Szokował natomiast stół Black Hole z dwupoziomowym polem gry (to, co działo się niżej, można było oglądać przez specjalne okienko). Z kolei pinball Gorgar komunikował się z zawodnikiem za pomocą mowy (automat budował zdania z siedmiu dostępnych słów) oparty na filmie o przygodach makabrycznej rodzinki i wykorzystujący głosy aktorów. Jednym z najbardziej lubianych jest także Twilight Zone, niezwykle skomplikowany flipper stylistyką nawiązujący do serialu

Flippery przeżywają w epoce cyfrowej niespodziewany renesans popularności.

i budził emocje dzięki odgłosom bijącego serca, którego dudnienie przyspieszało w miarę trwania rozgrywki. To w nim po raz pierwszy wprowadzono też elektromagnes pozwalający przytrzymać kulkę w wybranym miejscu.

W latach 90. producenci flipperów nie zamierzali poddać się w rywalizacji z twórcami rosnących w siłę gier wideo. To właśnie z tej dekady pochodzą „maszyny" szczególnie cenione przez koneserów odbijania kulki. **Tytułem najlepiej sprzedającego się pinballa w historii (20 270 egzemplarzy) cieszy się The Addams Family** „Strefa mroku". Zapytani o automat numer jeden, znawcy zazwyczaj wskazują wyprodukowany w 1997 roku (!) Medieval Madness brawurowo odtwarzający scenę oblężenia średniowiecznego zamku, gdzie systemy obronne niszczy się za pomocą precyzyjnie wystrzeliwanych kul.

Upadek i renesans

Na początku XXI wieku pozamykano większość salonów gier, a **z miejsc takich jak piwiarnie czy kluby nocne flippery zostały wyparte przez maszyny hazardowe typu jednoręki bandyta** – prostsze w obsłudze, mniej awaryjne, a do tego przynoszące operatorom zdecydowanie większe zyski. Dawni potentaci branży upadli, a na rynku pozostali pojedynczy gracze, jak amerykańska firma Stern.

Pinballe, początkowo wyprzedawane za bezcen lub demontowane na części (o zgrozo, drewnianymi obudowami klasycznych modeli często palono w piecach), szybko stały się domeną zamożnych kolekcjonerów. Za dobrze zachowany oryginalny automat z lat 80. lub 90. można dziś kupić niezły samochód. Ci, których nie stać na takie wydatki lub którym brakuje miejsca, by przechowywać eksponaty, budują wirtualne flippery. W konstrukcję przypominającą stół do pinballa, obowiązkowo wyposażoną w fizyczne przyciski wprawiające w ruch łapki, montowane są monitory – jeden przedstawia planszę, drugi pełni funkcję backboksa. Na obsługującym całość komputerze uruchamia się któryś ze współczesnych symulatorów gry (np. Visual Pinball lub Pinball FX). Atutem takiego rozwiązania jest możliwość „wymiany" stołów, które po prostu wczytuje się do programu.

Na szczęście ci, którzy twierdzą, że żaden komputer nie zastąpi kontaktu z prawdziwym flipperem, wciąż mogą grać na oryginałach. I nie tylko! Nadal bowiem pojawiają się nowe automaty. Furorę robi choćby Godzilla – przelatujące po jego stole kule odzwierciedlają zniszczenie, jakie sieją widoczne na planszy potwory. Producenci eksperymentują także z interakcją graczy przez internet (np. biciem rekordów czy zbieraniem osiągnięć) dzięki specjalnej aplikacji i kodom QR wyświetlanym na ekranie umieszczonym w obudowie. Wygląda na to, że pozornie prosta i powtarzalna zabawa w odbijanie kulki łapkami nigdy się nie znudzi. |CDA|

Swojego flippera doczekali się nawet uwiecznieni na grzybkach muzycy zespołu Kiss.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / The Consumerist, CC BY 2.0

Jak zagrać?

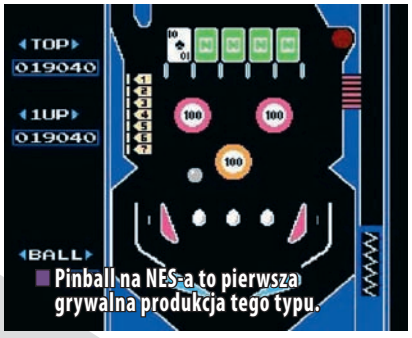
Tak klasyczne, jak i nowe modele wciąż można przetestować osobiście, eksplorując wnętrza wracających do łask salonów arcade. Największe polskie lokale wyspecjalizowane we flipperach funkcjonują w Warszawie (Pinball Station) i Krakowie (Pinball Museum). Ponadto najlepsi gracze rywalizują podczas cyklicznie rozgrywanych zawodów, w tym takich o randze mistrzostw kraju. Te ostatnie – Polish Pinball Open – corocznie organizuje Stowarzyszenie Fanów Flipperów.

G-SHOCK
ABSOLUTE TOUGHNESS
LIGHT
G-SHOCK
G-SHOCK
CASIO
WR20BAR
MODE
PROTECTION
2100
EVOLUTION OF THE ORIGIN
#NEVERGIVEUP
Zegarek GM-2100
znajdziesz w sieci salonów
TIME TREND i na Timetrend.pl
GM-2100 | CASIO | Na zdjęciu: GM-2100-1AER

PINBALLE NA EKRANIE

Amigę z piwnicy wyciągnął: **Bartłomiej Kluska**

Czy na komputerze da się oddać uczucie towarzyszące zabawie przy prawdziwym pinballu? Bywalcy salonów arcade mogą utrzymywać, że w żadnym wypadku, ale twórcy gier nie mieli wątpliwości, że to możliwe.



Pinball na NES-a to pierwsza grywalna produkcja tego typu.

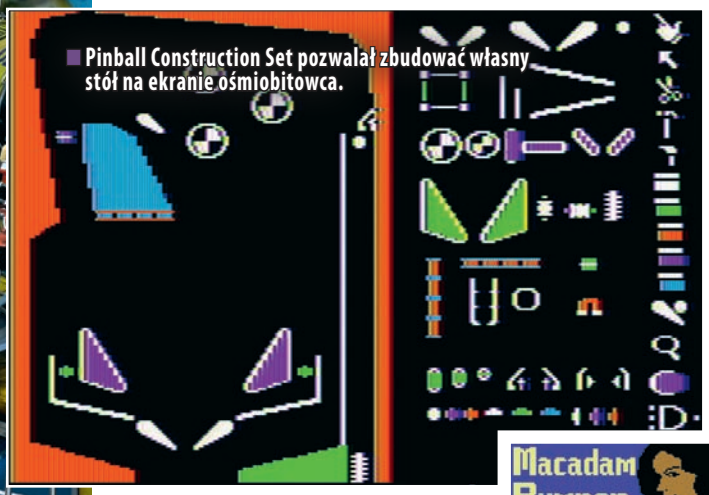
Aby odświeżyć dobrze znaną rozgrywkę, twórcy gry Pinball FX2 VR sięgnęli po rzeczywistość wirtualną.

Wojna pomiędzy pinballami a grami wideo toczyła się nie tylko o to, na którą zabawę dzieciaki przeznaczą swoje monety w lokalnym salonie arcade. Już w połowie lat 70., tuż po narodzinach Ponga i pierwszych eksperymentach z wykorzystaniem mikroprocesorów w prawdziwych flipperach, swoje „maszyny" z serii Video Pinball produkował m.in. pionier i ówczesny potentat branży, firma Atari. Ekran – jak w przypadku innych automatów – ustawiano w pionie, a kolorowy i efektowny stół po prostu malowano na kineskopie. Komputer wyświetlał jedynie ruchome elementy – łapki i kulkę – oraz licznik punktów. Rzecz stanowiła zresztą bardziej ciekawostkę niż realną konkurencję dla flipperów. Po co grać na niezbyt doskonałej podróbce (i jeszcze za tę wątpliwą przyjemność płacić), skoro kilka metrów dalej stoi prawdziwy stół?

Osiem bitów to za mało

Co innego przeniesienie gry na konsole i komputery domowe. Zabawa z własnej kanapy, gdy człowiek nie musi co chwilę wydawać monet, gdy nie stoi w kolejce chętnych do ulubionego flippera, gdy bez presji ćwiczy precyzyjne uderzenia – tak, to mogło się udać, lecz technologia jeszcze do tego nie dorosła. **Podstawowymi przeszkodami okazały się poziomy układ ekranu, różny od tego znanego z salonowych pierwowzorów, oraz niska rozdzielczość.** Wystarczy spojrzeć na stworzonego na konsolę Atari VCS/2600 Video Pinballa (1980) ze skrajnie ubogim w atrakcje stołem (więcej się nie zmieściło), na którym kulka co rusz lądowała niebezpiecznie blisko łapek, nie dając graczowi ani chwili wytchnienia. Mankamentem było również sterowanie – flipperami poruszało się, wychylając drążek dżojstika w lewo lub prawo – a fizyka kwadratowej z konieczności bili także nie przypominała toczenia się rzeczywistego obiek-

> Czy komputerowy pinball może okazać się lepszy od prawdziwego stołu?



tu. No cóż. Choć autorzy starali się, jak mogli, by oddać rzeczywiste doświadczenie (wprowadzili np. tilt po zbyt częstym poszturchiwaniu stołu), produkcja była równie daleka od prawdziwego urządzenia, jak Pong od meczu tenisa.

David's Midnight Magic (1982) – kolejny pinball na komputery ośmiobitowe – prezentował pionowo ułożony stół na jednym ekranie, przez co pole gry było oczywiście bardzo małe, ale przynajmniej starał się, na razie nieoficjalnie, bazować na prawdziwym automacie (Black Knight), co miało przyciągnąć koneserów tego flippera do jego cyfrowej adaptacji. Inny pomysł na skuszenie potencjalnych odbiorców wpadł do głowy autorowi Pinball Construction Set (1982), gry, która umożliwiała tworzenie własnych stołów. W tej zaskakująco złożonej produkcji dało się nie tylko rozstawiać po planszy bumpery, spinnery czy łapki, ale też modyfikować grawitację i fizykę lotu kulki.

Ważnym tytułem jest także Pinball (1984) wyprodukowany przez Nintendo dla ośmiobitowych konsol Famicom/NES, gdzie po raz pierwszy umiejscowiono stół na dwóch ekranach – na obu znajdowały się łapki, więc wypadnięcie kulki z górnej części wirtualnego automatu nie powodowało końca zabawy, lecz tylko przenosiło akcję na dolną partię planszy. Dzięki temu rozwiązaniu produkcja miała wiele atrakcji, autorzy dodali do niej nawet minigrę, w której hydraulik Mario ratował Pauline (księżniczka Peach zadebiutowała dopiero rok później wraz z Super Mario Bros.), odbijając piłkę niczym w klonie Breakouta! Mniej finezyjny – co nie znaczy, że mniej popularny – był natomiast Macadam Bumper (1985). Tu na prawej połowie ekranu umieszczono stół, wprawdzie niezbyt duży, a przez to niezbyt urozmaicony, ale dzięki temu po lewej stronie znalazło się miejsce na backbox ze skąpo ubraną panią prężącą się w kuszącej pozie.

Cudowne lata 90.

Zmiany jakościowej doczekaliśmy się we wczesnych latach 90. Wyższe rozdzielczości pozwoliły wyposażyć komputerowe pinballe w liczniejsze atrakcje, a **płynny scroll obrazu umożliwił rozciągnięcie stołów ponad będący wcześniej standardem jeden ekran**. Na Amidze triumfy święciły wówczas gry wyprodukowane przez szwedzkie Digital Illusions (obecnie znane jako... DICE – tak, to od Battlefielda i Battlefrontów): Pinball Dreams (1992), Pinball Fantasies (1992) i Pinball Illusions (1995). Każdy z tych tytułów oferował kilka stołów o realistycznej konstrukcji (zawierających tylko takie elementy, jakie dałoby się odtworzyć w rzeczywistości) i wiarygodnej fizyce, kusił zaś świetną grafiką, nieszablonowymi projektami i chwytliwymi motywami muzycznymi w tle. Do dziś trwają zresztą zawzięte dyskusje amigowców na temat tego, czy lepszy był wzięty rodem z horroru stół Nightmare z Pinball Dreams, czy może jednak lunaparkowy Party Land z Pinball Fantasies. Koneserzy gatunku chętnie wskazują też na inne klasyczne produkcje z Amigi – Slam Tilt (1995) czy Obsession (które pierwotnie ukazało się na Atari ST).

Gry Digital Illusions doczekały się konwersji na komputery, ale pecetowcy mieli również swoje własne ulubione tytuły. Wśród nich wyróżniał się przede wszystkim Epic Pinball (1993) wydany przez późniejszego potentata branży w modelu shareware. Łącznie zaprojektowano 13 stołów, lecz największą popularność zdobył Android rozpowszechniany za darmo w celu zareklamowania całości. Licznych fanów doczekał się Psycho Pinball (1995) stworzony przez Codemasters, a także Balls of Steel (1997) autorstwa Apogee. Ten ostatni tytuł kusił m.in. stołem, którego bohaterem była postać znana z innych gier producenta, Duke Nukem.

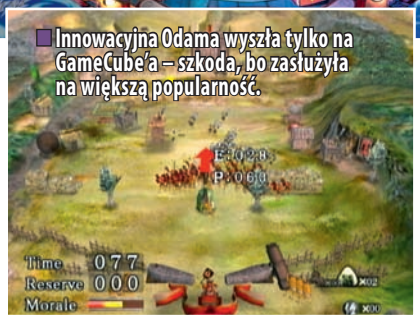
Do gry wkracza trzeci wymiar

Wszystkie wymienione tytuły wytworzyły pewien standard zabawy: scroll ekranu podążający za ruchem kulki, możliwość rywalizacji nawet czwórki graczy na jednym stole, liczne atrakcje (takie jak multiball), cyfrowy wyświetlacz nie tylko prezentujący wynik, ale też służący do rozgrywania minigier czy wreszcie ujednolicone sterowanie – do kontroli nad

W Balls of Steel na stole pojawił się Duke Nukem.

Sonic Spinball obsadził biednego jeża w roli kulki odbijanej po całym ekranie.

Pinball Arcade poniósł gatunek komputerowych flipperów w kierunku możliwie wiernej symulacji.



Innowacyjna Odama wyszła tylko na GameCube'a – szkoda, bo zasłużyła na większą popularność.

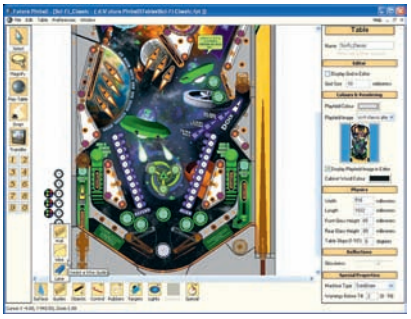
3-D Ultra Pinball pokazał, że trzeci wymiar dobrze służy komputerowym flipperom.

GDY ZWYKŁY FLIPPER TO ZA MAŁO

Nie zawsze celem twórców gier było odwzorowywanie prawdziwych pinballi. Dla części projektantów odbijanie kulki łapkami stanowiło tylko luźną inspirację i punkt wyjścia do nowych pomysłów. W pamięci graczy zachował się choćby Sonic Spinball (1993), w którym w roli piłki występował słynny niebieski jeż Segi, a kolejne etapy układały się w kampanie zwieńczone pojedynkami z bossami. Cokolwiek dezorientujący efekt osiągnęli natomiast twórcy First Person Pinballa (1989) – zgodnie z nazwą prezentującego rozgrywkę z perspektywy... kulki. Z kolei Pinball Quest (1989) dodawał do zabawy elementy erpegowe – zakup mocniejszych kulek lub poprawianie parametrów łapek. Nieco młodsza Odama (2006) zmieniała natomiast partyjkę pinballa w strategię militarną. Na osobne omówienie zasługiwałyby także gry z serii Pokémon Pinball, gdzie za bilę robił – a jakże – pokéball, a jednym z zadań było łapanie na stołach tytułowych stworków. Z kolei Yoku's Island Express (2018) udowodnił, że mechanizm pinballowych łapek odbijających toczoną przez bohatera kulę może świetnie sprawdzić się w platformówce.

łapkami wykorzystywano przeważnie lewy i prawy shift. Redaktor magazynu Top Secret szukał nawet klawiatury, która miałaby te przyciski umieszczone po bokach obudowy, co zbliżałoby komputerowe pinballe do tych prawdziwych. W osiągnięciu realizmu przeszkadzał jednak dwuwymiarowy widok na pole gry – we wszystkich przywołanych produkcjach stoły obserwowało się bezpośrednio z góry.

Pionierem w eksperymentach z trzecim wymiarem w komputerowych pinballach stał się niekojarzony dotychczas z tym gatunek duet Dynamix i Sierra, który w drugiej połowie lat 90. wydawał **serię 3-D Ultra Pinball. Jej wyróżnikiem było ukazanie akcji w rzucie perspektywicznym nawiązującym do tego, jak gracz patrzy na prawdziwego flippera**. Same stoły miały nieco zmodyfikowane pod kątem monitorów 4:3 proporcje, co pozwoliło projektantom na poszerzenie pola gry i wzbogacenie go o dodatkowe elementy. Rzut perspektywiczny wykorzystywał także Space Cadet – pinball dołączany bezpłatnie przez Microsoft m.in. do systemów operacyjnych Windows 2000 i XP. Znudzeni pracownicy biurowi, którzy wcześniej mogli co najwyżej włączyć sobie Sapera lub ułożyć pasjansa, zyskali możliwość sprawdzenia się w dynamicznej, nawiązującej do klasycznych dokonań Digital Illusions kosmicznej przygodzie. Większość użytkowników nie wiedziała, że Space Cadet to fragment gry Full Tilt! Pinball (1995), która w pełnej wersji oferowała jeszcze dwa równie ciekawe stoły.


Future Pinball oferuje pełną swobodę w tworzeniu własnych stołów.

W stronę symulacji

W czasach nam współczesnych widocznym trendem stało się natomiast już nie wymyślanie nowych stołów, lecz odtwarzanie w cyfrowej rzeczywistości tych klasycznych – zresztą coraz trudniej dostępnych w fizycznych wersjach. Ogromną popularność wśród koneserów tej rozrywki zdobył **Pinball Arcade (2012). Jego autorzy przez lata wzbogacali grę o wirtualne wersje prawdziwych automatów**, takich jak Medieval Madness, Twilight Zone czy The Addams Family. Zadbano też o dodatkowe atrakcje, jak możliwość brania udziału w turniejach czy opcja kariery, w której gracz wykonuje zróżnicowane zadania na kolejnych planszach. Co ciekawe, kilka lat temu licencję na stoły stworzone przez Bally i Williamsa, a więc najbardziej zasłużonych producentów w historii flipperów, przejęli autorzy konkurencyjnej serii Pinball FX. Dzięki temu oraz dzięki licznym trybom zabawy wieloosobowej (turnieje, ligi, listy rekordów) to właśnie ten wieloplatformowy tytuł zgromadził wokół siebie największą społeczność graczy.

Inną filozofię przyjęli autorzy programów takich jak Visual Pinball czy Future Pinball – te darmowe aplikacje pozwalają projektować i udostępniać wszystkim chętnym własne stoły lub odtwarzać (w tym przypadku naturalnie z pominięciem oficjalnych licencji) klasyczne modele znane z rzeczywistości. Fani odświeżyli w ten sposób także plansze znane z amigowych gier Digital Illusions.

Wymienione tytuły służą koneserom także jako baza do wirtualnych pinballi – komputerów i monitorów schowanych w obudowach udających prawdziwe automaty (choć oczywiście można na nich uruchamiać wiele stołów, a nie tylko jeden). **Inny kierunek rozwoju to rzeczywistość wirtualna. Pierwsze próby w tym zakresie poczyniono w Pinball FX2 VR (2016).** Oczywistą atrakcją jest w nim możliwość spojrzenia na automat pod dowolnym kątem, ponadto producent dołożył do zabawy dodatkowe animacje tematycznie związane z planszami (np. grając na stole Jaws, widzimy przepływającego pod nim rekina). Kto wie, czy w przyszłości pomysł ten nie okaże się receptą na sukces. Może zamiast próbować jak najwierniej odwzorować rzeczywistość, trzeba dodać do VR-u efekty, których w realu nie da się uzyskać? Jedno jest pewne: ta – zdawałoby się: powtarzalna i ograniczona – mechanika jest atrakcyjna zarówno dla graczy, jak i autorów od ponad czterech dekad! |CDA|

POLSKA LIGA ESPORTOWA

ESPORT W POLSCE ROŚNIE W SIŁĘ

W 2022 roku Polska Liga Esportowa organizowała rozgrywki **w sześciu tytułach**: CS:GO, VALORANT, FIFA 23, F1 2022, Clash Royale czy eSailing, angażując **250 profesjonalnych zawodników i ponad 11 tysięcy amatorów i półprofesjonalistów**. Ponadto Liga wyprodukowała **1105 godzin contentu**, który był dystrybuowany w mediach społecznościowych, tradycyjnych, a także poprzez organizacje grające w lidze.

ODŚWIEŻONA TALIA KART

Polska Liga Esportowa to jeden z najważniejszych organizatorów rozgrywek esportowych w Polsce oraz dynamicznie rozwijający się podmiot na rynku europejskim. Ze świecą szukać osoby zaangażowanej w gaming czy esport, która nie słyszała o inwestycji Marcina Gortata i Dawida Podsiadło w ten projekt. Nowi inwestorzy doskonale wpisują się w redefiniowaną dwa lata temu filozofię spółki, skupioną wokół filarów "**Play - Learn - Enjoy**", której założeniem jest stworzenie nowej jakości wirtualnych rozgrywek. Nic dziwnego, że przyciągnęło to uwagę obiektywów największych mediów w kraju i gwiazd z pierwszych stron gazet.

ESPORT W NAJWYŻSZEJ JAKOŚCI

Polska Liga Esportowa w 2022 roku zorganizowała aż trzy eventy na żywo. Pierwszy z nich odbył się w rozrywkowym sercu Warszawy - na Nowym Świecie. To właśnie tam miała miejsce ostatnia kolejka wiosennej rundy PGE Dywizji Mistrzowskiej i przedstawiono jeden z "flag shipów" PLE w 2022 - projekt HEINZ PLE All-Star. Dwa miesiące później drużyna gwiazd PLE zagrała w showmeczu z zespołami zagranicznych gwiazd i widzów podczas PGE Superpucharu. Na plaży w Gdyni bawiło się i rywalizowało 100 profesjonalnych zawodników, przy akompaniamencie słońca, morza i fanów esportu. Zwieńczeniem roku był event finałowy PGE Dywizji Mistrzowskiej, który odbył się na stadionie Legii Warszawa. To właśnie tam Illuminar Gaming zwieńczyło sukcesem blisko 10 miesięcy rywalizacji w krajowej elicie CS:GO.

Nowościami w talii kart PLE są współprace z Fortuna 1 Ligą, PKN Orlen i Polskim Związkiem Żeglarskim. - Nieustannie staramy się rozwijać nasze produkty i pokazywać, że istnieje naturalna korelacja między sportem i esportem. Niezmiernie się cieszę, że nasze działania są dostrzegane przez podmioty sportowe, dla których to naturalna droga w pozyskaniu nowych odbiorców i uatrakcyjnienia rywalizacji sportowej - mówi Paweł Kowalczyk, Prezes Polskiej Ligi Esportowej.

IDZIE NOWE

Mijający rok to dla PLE też rozwój wewnętrzny. Przede wszystkim firma zainwestowała w studio broadcastowe i podcastowe. Pojawiły się nowe formaty, które zaczęły wyznaczać trendy w branży esportowej, jak na przykład podcast "Inny Świat", prowadzony przez Macieja Iwańskiego i Piotra "Izaka" Skowyrskiego. Studio PLE w pierwszym sezonie odwiedzili m.in. Krzysztof Ibisz, Dariusz Szpakowski czy wicemistrz świata FIFA - **Bartosz "bejott" Jakubowski**.

W 2023 roku PLE ma przede wszystkim skupić się na zintensyfikowaniu działań wokół rozgrywek VALORANT, która jest jedną z najdyczamicznej rozwijających się gier esportowych na świecie. Polska Liga Esportowa w kooperacji z Riot Games zrealizowała już 3 sezony VALORANT East: United, w których wzięło udział ponad 10 tys. graczy amatorów, a transmisja realizowana była w 11 językach.

W przyszłym roku PLE będzie odpowiedzialne za rozgrywki profesjonalnych graczy VALORANT w 23. krajach Europy-Środkowej.

ARTYKUŁ SPONSOROWANY

RÓWNY BOGOM

Krwawe pocztówki z Grecji wysyła: **Eugeniusz Siekiera**

„Na bogów, czym ja się stałem?", pyta Kratos w finale Ducha Sparty. „Śmiercią. Niszczycielem... światów", słyszy w odpowiedzi.

Długą drogę przeszedł nasz niezłomny spartiata od czasu, gdy spotkaliśmy go po raz pierwszy i zobaczyliśmy, jak porzucony przez bogów skoczył w otchłań ze szczytu Olimpu. Grecką odyseję Kratosa definiowała paląca żądza zemsty i gniew eksplodujący w nim z siłą małej bomby atomowej. W świecie gier ze świecą szukać drugiego tak wkurzonego, wiecznie wściekłego awanturnika (i tak, grałem w Asura's Wrath), ale uwierzcie lub nie, miał ku temu powody.

Jak to się wszystko zaczęło...

Od pełnego rozmachu otwarcia na Morzu Egejskim i spotkania z Hydrą – pierwszym bossem w historii serii – minęło przeszło 17 lat, ale wciąż pamiętam je dobrze, bo była to walka świetnie wyreżyserowana, a skala i rozmach starcia wydawały się czymś świeżym i niespotykanym. Z oczywistych względów dziś już nie robi tak dużego wrażenia, ale w 2005 roku, gdy God of War debiutował na drugim PlayStation, czułem podskórnie, że nadszedł mesjasz slasherów.

Historia dzielnego spartiaty narodziła się kilka lat wcześniej. Na pomysł mitologicznego akcyjniaka wpadł David Jaffe, reżyser cenionej serii Twisted Metal. Wybór miejsca akcji nie był przypadkowy; na wyobraźnię zafascynowanego od młodzieńczych lat kinem Jaffego duży wpływ miał film „Zmierzch tytanów" z 1981 roku. **Twórca postawił na zawiłe uniwersum greckiej mitologii z założeniem, by do materiału źródłowego nie podchodzić na klęczkach**, a adaptować go z dużą swobodą i kreatywnie korzystać z jego bogactwa. Brać to, co potrzebne, i wedle woli zmieniać.

Prace nad grą – wstępnie nazwaną Dark Odyssey – ruszyły w 2002 roku. W pierwotnym zamyśle bohaterem miał być niejaki Dominus. Sony klepnęło projekt, ale naciskało na zmianę tak tytułu, jak i imienia. Dark Odyssey zostało więc przemianowane na God of War, a spośród wielu proponowanych imion ostatecznie wybrano Kratosa (oznacza ono po grecku siłę, potęgę).

Kratos barbarzyńca

Wygląd bohatera nie jest dziełem przypadku – każdy wyróżniający go element znalazł swe uzasadnienie w fabule. Blizna na twarzy powstała w dzieciństwie; to pamiątka po spotkaniu z Aresem, gdy Kratos rzucił się na ratunek swemu bratu porwanemu przez boga wojny na polecenie Zeusa. Charakterystyczny blady odcień skóry też nie wziął się znikąd. W wyniku klątwy na ciele spartiaty osiadły prochy jego żony i córki, by nie zdołał wymazać z pamięci tego, że w zesłanym przez Aresa szale zamordował swą rodzinę. Z kolei zdobiące go tatuaże odpowiadały znamionom na ciele wspomnianego brata – Dejmosa. I tu pierwsza ciekawostka: lokalizacja czerwonych dziar nieznacznie zmieniała się w kolejnych częściach. Ciekawostka numer dwa: wedle pierwotnego zamysłu tatuaże miały być niebieskie, ale zorientowano się, że spartiata za bardzo przypominałby Barbarzyńcę z Diablo II. I faktycznie coś w tym jest.

Trochę na czuja i po omacku, bo bez świadomości, że takowy pojawił się już m.in. u ateńskiego tragika Ajschylosa – w przeciwieństwie do znanego nam bohatera tamten Kratos był poplecznikiem Zeusa, a nie jego wrogiem.

Mitologiczne Devil May Cry

Jaffe nie planował zrewolucjonizować gatunku. Zainspirowany takimi tytułami jak Devil May Cry i Onimusha chciał przeszczepić najlepsze pomysły z gier Capcomu na grunt własnej produkcji. Jednocześnie slasher jego marzeń miał być bardziej brutalny i niepozbawiony widoków zarezerwowanych dla dojrzałych odbiorców (oprócz epatowania przemocą seria nie stroniła też nigdy od golizny, a jednym z jej znaków rozpoznawczych stała się erotyczna minigra obecna niemal w każdej odsłonie greckiego cyklu).

W grze miało się znaleźć więcej zagadek środowiskowych (tu źródło inspiracji stanowiło kapitalne Ico), a jednocześnie chciano, by God of War był nieco przystępniejszy niż japońskie produkcje. **Dla zespołu Santa Monica liczyła się prostota i czytelność systemu walki**, a jego potencjalne rozbudowanie złożono na ołtarzu większej widowiskowości. W kwestii wyboru silnika padło na narzędzie Kinetica, engine wykorzystany wcześniej przez Jaffego w grze o tym samym tytule (to pierwsza produkcja zespołu, stworzona na wyłączność PlayStation 2 – losy amerykańskiego developera od początku związane były z Sony, do którego należał).

Ciąg dalszy musiał nastąpić

Pierwsza część wypracowała pewne rozwiązania, które na dobre wrosły w DNA serii i towarzyszyły jej na przestrzeni całego greckiego cyklu (patrz: ramka „Stałe składowe"). Dopiero nowe otwarcie z 2018 roku zerwało z formułą klasycznego slashera, a także zmieniło ton opowieści i skalę konfliktu. Nie wybiegajmy jednak w przyszłość. Pierwszy God of War okazał się sukcesem komercyjnym, trafiając do niemal pięciu milionów graczy. Dobrze się stało, bo z zapowiedzią dalszych przygód Kratosa nie czekano na ogłoszenie wyników sprzedażowych – obietnica powrotu zapalczywego wojownika pojawiła się już po napisach końcowych „jedynki".

Stery wydanego w 2007 roku sequelu przejął Cory Barlog, główny animator poprzedniej odsłony. Choć początkowo planowano trochę namieszać w fabule, wplatając w nią współczesne wątki, ostatecznie zdecydowano się na klasyczną kontynuację. „Dwójka" nie miała ambicji, by eksperymentować ze stylem rozgrywki, który

Gdy God of War debiutował na PS2, czułem, że nadszedł mesjasz slasherów.

Numerowane odsłony miały świetne walki na otwarcie. GoW (2005) i spotkanie z Hydrą...

...i kilkuetapowe starcie z Posejdonem w GoW III.

Stałe składowe

Mimo pewnych subtelnych różnic poszczególne części greckiej serii bazowały na identycznych rozwiązaniach, a rozgrywka w każdej wyglądała bardzo podobnie. Z odsłony na odsłonę na nowo budowaliśmy potęgę swojego wojownika, inwestując zebrane czerwone kule w rozwój oręża i naukę kombosów. Ponadto w kolejnych częściach Kratos dysponował innymi atakami magicznymi, dochodziły również talenty związane ze zdobycznymi artefaktami. Każda gra oferowała umiejętności bądź przedmioty zarezerwowane tylko dla niej – dla przykładu we Wstąpieniu zdobywaliśmy Amulet Uroborosa pozwalający manipulować czasem, a tym samym odbudowywać zniszczone konstrukcje.

Rozgrywka opierała się na trzech filarach. Najważniejszym były oczywiście zapasy z mitologiczną menażerią, stosunkowo proste, ale zawsze szokująco krwawe i często zakończone brutalnym finisherem. Szczególnie widowiskowe okazywały się starcia z bossami – w pierwszej części nie spotykaliśmy ich zbyt wielu, ale od „dwójki" stali się elementem mocno wyróżniającym cykl na tle konkurencji. Wykończenia często wiązały się z sekwencjami QTE – choć nie był to autorski pomysł twórców God of War (podobne wstawki pojawiały się już m.in. w Shenmue z 1999 roku), seria studia Santa Monica z całą pewnością je spopularyzowała. Gdy ludzie przekonali się, że sekwencje testujące refleks dobrze uzupełniają się z wyreżyserowanymi scenami akcji, nagle niemal każdy chciał implementować podobne rozwiązania u siebie.

Dodatek do dania głównego stanowiła eksploracja. We fragmentach platformowych dominowały klasyczne i zgrane motywy: łapanie się gzymsów, próby utrzymania równowagi na cienkich kładkach czy skoki nad przepaściami z wykorzystaniem łańcuchów. Nie było to nigdy nic szczególnie wymagającego, choć zdarzały się parszywe wyjątki – nie zna piekła, kto nigdy nie musiał się wspinać po najeżonych ostrzami filarach w Hadesie (GoW z 2005). Do tego dochodziły środowiskowe łamańce głowy idealnie sprawdzające się w charakterze przerwy na złapanie oddechu.

W tle tytan wspinający się na Olimp, na pierwszym planie Kratos, który zaraz wybebeszy centaura. GoW III w pigułce.

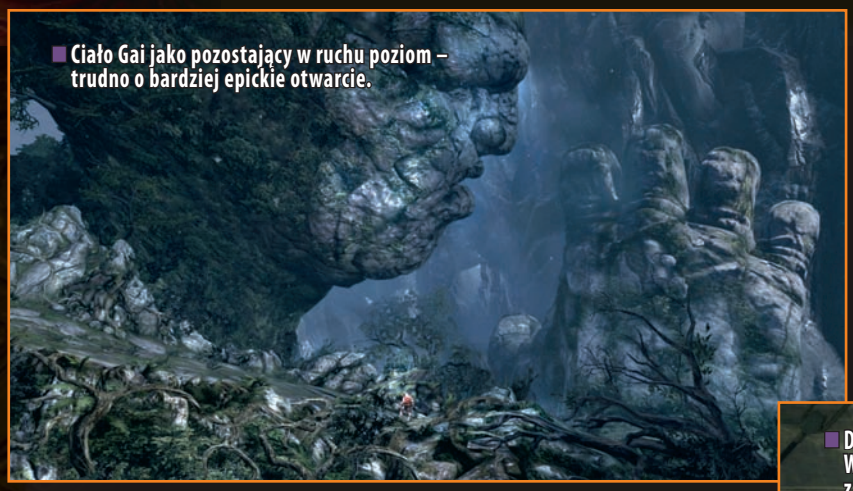
fantastycznie się sprawdził. Zdecydowawszy podążać wydeptanym szlakiem, **Barlog postanowił zintensyfikować wrażenia, tworząc grę większą, piękniejszą i bardziej rozbudowaną.** Cel udało się zrealizować z nawiązką, a właściciele leciwego już wtedy PlayStation 2 otrzymali na pożegnanie generacji tytuł prezentujący się lepiej niż niejeden szumnie promowany next gen. Scenariusz kontynuował tragiczną historię Kratosa, opowiadając o jego dalszych zatargach z greckim panteonem. Gra kończyła się nieznośnym cliffhangerem jasno sugerującym, że ostatni, najbardziej widowiskowy akt tego spektaklu dopiero przed nami.

Po raz kolejny zmienił się reżyser gry – Barlog, którego wizja na finał trylogii ponoć różniła się od tego, co ostatecznie powstało, po kilku miesiącach odszedł z firmy (powrócił, gdy ruszyły prace nad nowym otwarciem na PS4), a jego obowiązki przejął Stig Asmussen. Tak jak poprzednie części wyciskały wszystkie soki z PS2, tak debiutująca w 2010 roku **„trójka" okazała się wizualnym arcydziełem uwalniającym wszystkie zapasy mocy poczciwego chlebaka** (jak niektórzy nazywali PS3 ze względu na jej charakterystyczny kształt). Gra nie wprowadzała znaczących rewolucji, ale przeskok generacyjny pozwolił jeszcze bardziej podkręcić akcję, a rozmach starć podnieść do kwadratu, co zaowocowało powstaniem jednego z najbardziej widowiskowych slasherów w historii. W 2015 roku God of War III doczekał się zremasterowanej wersji przygotowanej dla PS4.

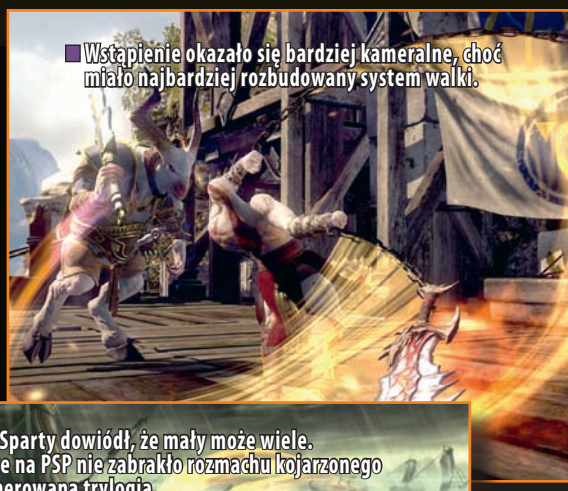
Bracia mniejsi

Gdy Santa Monica Studio pracowało w pocie czoła nad finałem trylogii, ekipa Ready at Dawn próbowała pogodzić fascynujący świat mitologii i kojarzony z główną serią rozmach z ograniczeniami handhelda Sony – PlayStation Portable (czyli PSP, a także późniejszego PSP Go). Chains of Olympus z 2008 roku i wydany dwa lata później Duch Sparty dowiodły, że konsolę przenośną stać na wiele. Kampanie były krótsze, a grafika mniej szczegółowa, ale charakter rozgrywki – jej prostota połączona z widowiskowością – pozostał niemal na identycznym poziomie. Dwie odsłony autorstwa Ready at Dawn z powodzeniem odnalazły się później na dużej platformie pod szyldem zbiorczego wydania God of War Collection Volume 2 (z kolei Volume 1 obejmowało odświeżone wersje „jedynki" i „dwójki").

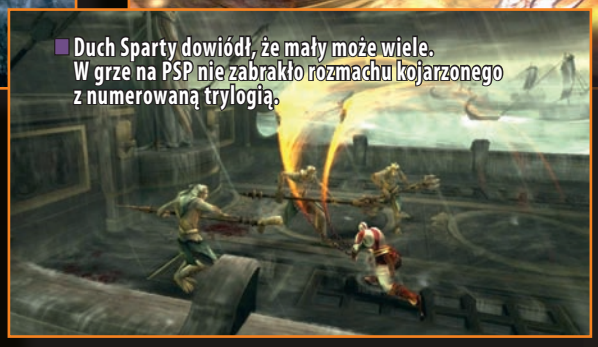
Zaskakujące zakończenie „trójki" ucinało spekulacje o bezpośredniej kontynuacji, ale krótka scena po napisach pozwalała mieć nadzieję, że



Ciało Gai jako pozostający w ruchu poziom – trudno o bardziej epickie otwarcie.



Wstąpienie okazało się bardziej kameralne, choć miało najbardziej rozbudowany system walki.



Duch Sparty dowiódł, że mały może wiele. W grze na PSP nie zabrakło rozmachu kojarzonego z numerowaną trylogią.

jeszcze o Kratosie usłyszymy. Nim jednak poznaliśmy dalsze losy spartiaty, twórcy raz jeszcze sięgnęli do worka z greckimi mitami. Wydane w 2013 roku God of War: Wstąpienie to fabularny prequel, którego akcję osadzono na samym początku tragicznej historii bohatera. **Wstąpienie stawiało na sprawdzony kolaż rozwiązań, ale na tle rozbuchanej „trójki" okazało się dużo bardziej kameralne.** Spadek formy nie był znaczący, ale gra zbierała wyraźnie gorsze noty. Dało się odczuć zmęczenie materiału i nie pomógł nawet debiutujący w tej odsłonie tryb rozgrywek sieciowych dla ośmiu graczy. Do twórców popłynął jasny sygnał, że to ostatni dzwonek, by wyeksploatowaną do cna formułę diametralnie odświeżyć.

za bohaterem, niemal lepiąc się do jego pleców i ukazując całą grę na jednym ujęciu, bez cięć montażowych. Tym samym odesłano do lamusa znane z poprzednich odsłon szerokie kadry obrazujące skalę i rozmach batalii. Zupełnie inaczej zaprojektowano świat – z krainami o bardziej otwartym charakterze, zbudowanymi bez widocznych szwów w postaci ekranów ładowania. Zmodyfikowano też system rozwoju postaci: celując w rozwiązania właściwe dla erpegowych akcyjniaków, twórcy wywalili do kosza czerwone kule i zastąpili je punktami doświadczenia.

Metamorfozę zaliczył wreszcie i sam bohater, który przestał być postacią jednowymiarową. Napędzało go już nie wysokooktanowe paliwo zwane zemstą, lecz potrzeba spokoju i głęboka troska o bezpieczeństwo syna. Relacja tej dwójki to kluczowy element nowej historii i dowód, że nawet w największym rzeźniku da się znaleźć iskrę człowieczeństwa. Wymagało to jednak ryzyka, którego – jestem przekonany – większość twórców z segmentu produkcji AAA nie potrafiłaby podjąć, kryjąc się za chłodną kalkulacją i tabelkami w Excelu. Ale opłaciło się, bo **God of War z 2018 wraz z zamykającym nordycki wątek Ragnarökiem to jedne z najlepszych gier ostatniej dekady**. Nie mam bladego pojęcia, czym za kilka lat zaskoczy nas ten utalentowany zespół, ale obstawiam, że będzie to rzecz wybitna. Po raz kolejny. **|CDA|**

> Czymkolwiek zaskoczy nas Santa Monica, obstawiam, że będzie to rzecz wybitna.

Impreza rozkręcona na nowo

Czekaliśmy na to kilka długich lat, ale zespół (pod wodzą powracającego Barloga) raz jeszcze stanął na wysokości zadania, dowodząc, jak dobrze wykorzystał dany mu czas. Pozbawiony numerka w tytule God of War to nie remake, a ze względu na ciągłość fabularną nie sposób nazwać go też rebootem. Nie opowiada bowiem starej historii na nowo, a dopisuje kolejny rozdział z życia Kratosa. Po latach, które minęły od wydarzeń w „trójce", odnajdujemy bohatera na dalekiej północy w szczególnym dlań momencie – krótko po tragedii, jaką była śmierć drugiej żony, i tuż przed wplątaniem się w kolejne tarapaty, tym razem z przedstawicielami panteonu nordyckiego.

God of War z 2018 roku to produkcja szalenie odważna, bo zrezygnowała niemal z wszystkich elementów, które definiowały i wyróżniały grecki cykl. Walka z chmarami wrogów poszła w odstawkę, starcia stały się wolniejsze, a jednocześnie trudniejsze, soczystsze i intensywniejsze. Zmieniła się kamera – teraz grzecznie podążała

Paląc Olimp do gołej ziemi

Bossowie to jeden ze znaków rozpoznawczych serii. A konkretniej walki z nimi, choreografia starć i bezwzględna brutalność, z jaką Kratos wykańczał kolejnych przeciwników. W krótkiej ramce nie sposób streścić wszystkich przygód spartiaty (jeśli interesuje cię skrót fabularny greckiego cyklu, zapraszam na naszą stronę, gdzie omówiłem losy Kratosa – bit.ly/3HcKltj), ale warto choć w kilku słowach wspomnieć, kogo podczas swej krwawej wendety zgładził.

Pierwsza odsłona okazała się w tej materii dość skromna – otwierające grę starcie z Hydrą budziło apetyt na więcej, ale kolejnym wartym wzmianki pojedynkiem było dopiero finałowe spotkanie z Aresem. „Dwójka" oferowała znacznie więcej: już na początku mierzyliśmy się z ożywionym Kolosem Rodyjskim, a później przyszło nam porachować kości Tezeuszowi, Perseuszowi, krakenowi i Siostrom Przeznaczenia (a i to nie wszyscy), a koniec końców stanęliśmy w szranki z samym Zeusem. Jest on również finałowym bossem w „trójce", nim jednak pokonamy Gromowładnego, zmierzymy się z Posejdonem (każda z trzech głównych odsłon mogła się pochwalić fenomenalną walką na otwarcie), Hadesem władającym podziemnym światem zmarłych, niezwykle szybkim Hermesem czy potężnym Herkulesem. Ze względu na skalę największe wrażenie w tej części robi jednak starcie z tytanem Kronosem, po którym Kratos biega i wspina się niczym kąsająca zaciekle pchła.

Ostatnia odsłona stworzona z myślą o PS3 – Wstąpienie – dała nam odpocząć od bogów, ale trzy furie niewiele im ustępowały, podobnie jak sturęki olbrzym Ajgajon. Dwie produkcje na konsolę przenośną PSP również nie skąpiły pamiętnych pojedynków. Chains of Olympus witał nas walką z bazyliszkiem, sprowadzaliśmy też do parteru Charona oraz żonę Hadesa, Persefonę. Z kolei Duch Sparty skonfrontował nas m.in. z potworem morskim Scyllą i bratem bohatera, Dejmosem, a końcowym bossem gry okazał się bóg śmierci Tanatos.

25 LAT QUAKE'A II

KRYZYS TOŻSAMOŚCI

Trzęsie się z nostalgii: **DaeL**

25 lat temu Bitterman, zwany też „samotnym marine", w pojedynkę wypełnił wszystkie zadania operacji Alien Overlord, czym przyczynił się do upadku machiny wojennej potwornych cybernetycznych kosmitów. Ale bohater wojny ze Stroggami nie budzi powszechnego szacunku, a gra o jego wyczynach pozostaje jedną z bardziej kontrowersyjnych w katalogu id Software.

Owidiusz w swoim poemacie „Metamorfozy", a za nim inni antyczni autorzy, dzielił losy ludzkości na cztery epoki: wiek złoty, srebrny, brązowy i żelazny. To zmitologizowane spojrzenie na historię rzadko kiedy poprawnie opisuje rzeczywistość, ale w przypadku dziejów id Software wydaje się mieć sens. Powstały 25 lat temu Quake II rzeczywiście znamionuje początek srebrnej ery studia, kiedy po licznych przeobrażeniach Teksańczycy stracili w oczach wielu graczy nimb nadludzkiego geniuszu. Nie znaczy to wszakże, że Q2 nie jest produkcją nadzwyczajną.

Zrodzony z konfliktu

Niektórzy początków kryzysu id Software dopatrują się w odejściu Toma Halla ze studia w roku 1993, ale jego konflikt z Johnem Carmackiem nie przełożył się jeszcze na stosunki pomiędzy pozostałymi członkami zespołu. Dopiero pierwszy Quake miał te relacje popsuć.

John Romero wspominał później, że przyjęta przez studio metoda rozwijania Quake'a okazała się wyczerpująca psychicznie, wysysała bowiem wszelką radość z życia developerów. Wszystko przez to, że ze względu na ciągłe zmiany w udoskonalanym przez Carmacka rewolucyjnym silniku gry efekty wczesnych prac nad większością map i modeli trzeba było wyrzucić do kosza. Z kolei Sandy Petersen przyczyn rozpadu radosnej atmosfery sprzyjającej tworzeniu dopatrywał się raczej w gierkach prowadzonych przez niektórych członków zespołu, na czele z Timem Willitsem, który usiłował pozbyć się projektantów, chociażby Americana McGee. W wywiadzie udzielonym CD-Action (01/2022) Petersen przyrównał to, co działo się wtedy w id Software, do filmu przyrodniczego z warczącymi na siebie hienami. Bez względu na to, jaka przyczyna stała za tymi problemami, fakty są niezaprzeczalne. **Pomimo spektakularnego sukcesu Quake'a id Software opuściła istotna część ekipy**: najpierw Romero, potem Petersen, a cały czas na wylocie był McGee (ostatecznie wyrzucony ze studia tuż po premierze Q2).

> Ćwierć wieku po premierze Quake II nadal jest przedmiotem sporów.

Nowa gra studia była więc – przynajmniej do pewnego stopnia – krokiem w nieznane. A jeśli twórcy byli czegoś pewni, to właśnie tego, że nie pracują nad sequelem. Uwielbianego przez graczy Quake'a mieli dość. Jego design okazał się nawet nie tyle rezultatem kompromisów, co swoistym miszmaszem przeróżnych pomysłów. Zaczęło się od prostego erpega z akcją osadzoną w świecie rodem z literatury fantasy, pod wpływem Romero produkcja skręciła jednak w stronę FPS-a, a Petersen ciągnął ją w kierunku klimatów lovecraftowskich, a więc

O rozszerzeniach do Quake'a II pamięta już niewielu, a tymczasem wprowadziły one do gry kilka ciekawych pukawek, takich jak Phalanx.

Tyle lat po premierze nadal pamiętam, że Tank ginął po piątym trafieniu railgunem.

Czy wiesz, że…?

- Quake II był jedną z pierwszych pecetowych gier, które promowano za pomocą figurek. Seria zabawek przedstawiająca marines i Stroggów pojawiła się w sklepach w 1998 roku za sprawą firmy ReSaurus. Niestety figurki nie sprzedawały się na tyle dobrze, by wznowiono produkcję.
- Quake II aż do roku 2019 znajdował się w niesławnym niemieckim „indeksie gier zakazanych", czyli na liście produkcji, którym organizacja Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle nie przyznała kategorii wiekowej umożliwiającej sprzedaż w sklepach. Cenzorzy zarzucili „dwójce" gloryfikację przemocy oraz naruszanie ludzkiej godności.
- Znaki tworzące pismo Stroggów odpowiadają literom alfabetu łacińskiego, a kosmici posługują się tak naprawdę zaszyfrowanym językiem angielskim (choć niekiedy korzystają też m.in. z japońskiego). Znajomość symboli pozwala zrozumieć wszystkie komunikaty w grze.

horrorowych. Nikt w studiu nie zamierzał tego procesu powtarzać.

Wszystko, byle nie Quake II

Na razie produkcja nie miała tytułu – rozważano różne opcje, takie jak Load, Lock and Load, Strogg czy w końcu pozostające najdłużej w użytku wewnętrznym Wor. Ostatecznie żadna nazwa do gry nie przylgnęła, na promocję nowej nie było czasu, a i tak zarówno w prasie, jak i wśród graczy mówiło się o tym FPS-ie jako o sequelu Quake'a. Ale z racji tego, że kosmicznych walk ze Stroggami z lovecraftowską atmosferą gry z 1996 roku nie łączyło praktycznie nic, twórcy zaczęli wykonywać rozmaite łamańce, uzasadniając ciągłość serii tą samą dynamiką rozgrywki. Mocno to naciągane, a i z samą dynamiką bywało różnie – ale do tego jeszcze przejdziemy.

W pierwszej kolejności trzeba bowiem zaznaczyć, że jedno bez wątpienia udało się ekipie z id Software osiągnąć. Gra nie była „wymyślana" w toku produkcji, ale rzeczywiście stworzono ją według wcześniejszego projektu. A ów **zrodził się z fascynacji Kevina Clouda – grafika, który przejął rolę głównego projektanta – filmem „Działa Navarony" z 1961 roku**. Prosta fabuła o lądowaniu daleko za liniami wroga w celu zniszczenia działa uniemożliwiającego desant z orbity miała zostać uzupełniona odsłanianymi z czasem tajemnicami Stroggów. Wędrując przez bazę, gracz odkrywałby zasady funkcjonowania machiny wojennej kosmicznej rasy, która przypominałaby Borga ze Star Treka, tzn. rozprzestrzeniałaby swoje wpływy przez asymilację podbijanych cywilizacji.

Wczesne koncepcje zakładały nawet szereg oskryptowanych sekwencji, w których mielibyśmy możliwość zatrzymania maszyn przerabiających nieszczęsnych marines na cyborgi służące Stroggom. Tacy uwolnieni żołnierze zapewnialiby nam wsparcie ogniowe, podobnie jak – by posłużyć się przykładem „z epoki" – robili to później strażnicy w Half-Lifie. Pomysł ten został ostatecznie zarzucony – brakło czasu na stworzenie sztucznej inteligencji, która pozwalałaby oddać zachowanie uwolnionych z opresji Ziemian. A przynajmniej taka jest oficjalna wersja zdarzeń, można się jednak domyślać, że pomocna nie okazała się tutaj również ówczesna awersja Carmacka do wplatania w strzelanki rozbudowanej fabuły (m.in. tego dotyczyły jego spory z Hallem, a potem z Romero). Więcej o świecie Stroggów mieliśmy się dowiedzieć dopiero po ośmiu latach, gdy Raven Software stworzyło Quake'a 4.

Silnik rewolucji

Nie znaczy to wszakże, że Quake II nie zmieniał niczego w dotychczasowym modelu FPS-ów id Software. Przeciwnie, gra zaserwowała niespodziewane nowinki. Pierwszą była rzecz jak dotąd w dziełach studia niespotykana – prerenderowane intro i outro, przygotowane przez Paula Howarda Steeda, który przyszedł z Originu tuż po zakończeniu prac nad Wing Commanderem IV. Drugą, **znacznie istotniejszą zmianą okazał się sposób myślenia o budowie map**. »

Ta sama lokacja przedstawiona za pomocą pierwotnego renderera OpenGL...

...oraz wzbogacona o ray tracing i kilka poprawionych tekstur w porcie Quake II RTX.

Poziomy w „dwójce" stały się bardziej otwarte, ich design miał (inaczej niż w Doomie czy abstrakcyjnym pierwszym Quake'u) komunikować graczowi, iż porusza się on po przestrzeni pełniącej w bazie Stroggów określoną funkcję. Połączenia pomiędzy etapami umożliwiające powroty do już odwiedzonych miejsc, a także liczne zadania, które należało wykonać na każdej mapie, dopełniły iluzji infiltrowania obcej, lecz autentycznej bazy.

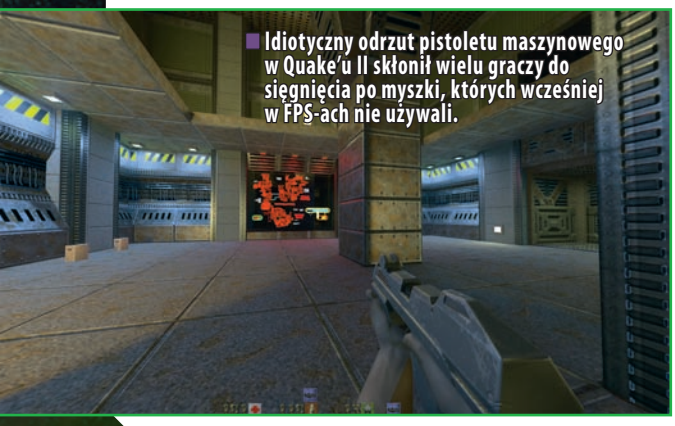
Ale nowinki w zakresie mechanizmów gry to jedno. Gdy Quake II trafił na sklepowe półki, mówiono tak naprawdę przede wszystkim o tym, iż Carmack po raz kolejny dokonał niemożliwego. Bo choć sercem silnika „dwójki" były rozwiązania z poprzedniej produkcji id Software, to trudno odmówić mu przełomowości. Engine ten – ochrzczony później mianem id Tech 2(*) – miał całkowicie przeobrazić branżę gier wideo.

Nie chodzi tylko o to, że został stworzony z myślą o systemie Windows, ani o to, że już na starcie wspierał sprzętową akcelerację grafiki. Silnik Q2 dokonał autentycznego przełomu w trzech różnych dziedzinach. Po pierwsze choć standardowo wyświetlał 10 klatek animacji na sekundę dla każdego typu przeciwnika, potrafił te klatki interpolować, by stworzyć na odpowiednio wydajnym komputerze złudzenie wyjątkowo płynnego ruchu. Po drugie Quake II zdobył tytuł **pierwszej trójwymiarowej strzelanki, która generowała dynamiczne oświetlenie w pełnym zakresie true color**. I choć ze względu na nadużywający brązów projekt otoczenia „dwójka" nie robił z tych świateł najlepszego użytku, to już kolejne produkcje korzystające z jej silnika doskonale sobie radziły. A było ich od groma, bo tak się składa, że trzecia innowacja dotyczyła modularnej budowy engine'u i korzystania z bibliotek DLL, które czyniły id Tech 2 wymarzonym narzędziem dla innych twórców gier. Ba, Romero, mając w ręku zaawansowaną wersję Daikatany, nie zawahał się rzucić wszystkiego i mocno zabulić, byleby dawni koledzy ze studia użyczyli mu nowej technologii.

Coś tu nie gra

Wszystko to miało jednak swoją cenę. Wspomniałem wcześniej, że uzasadnienie dynamiczną akcją ukazania się obu części Quake'a w ramach – no właśnie – tej samej serii wydaje się mocno naciągane. Ale jeszcze zabawniej brzmiało to w roku 1998, kiedy większość graczy sądziła, iż „dwójka" jest znacznie wolniejsza od poprzedniczki. Nowa gra była pierwszą produkcją id Software stworzoną od początku do końca z myślą o akceleratorach grafiki 3D. Warto to podkreślić, bo inaczej niż w przypadku „jedynki" trudno tu debatować nad zaletami grafiki wyświetlanej bez wsparcia sprzętowego. Cały szkopuł w tym, że **najpopularniejsza wówczas karta Voodoo firmy 3dfx Interactive nie do końca radziła sobie z ulepszonym silnikiem Carmacka**.

> Silnik Quake'a II przeobraził branżę gier wideo.



Idiotyczny odrzut pistoletu maszynowego w Quake'u II skłonił wielu graczy do sięgnięcia po myszki, których wcześniej w FPS-ach nie używali.

W rozdzielczości 640 × 480 pikseli Voodoo oferowało niezbyt płynną zabawę ze średnią 20-22 klatek na sekundę. Sposobem na pozyskanie dodatkowej klatki lub dwóch było zawężenie pola widzenia postaci. A mniejszy FOV zawsze przekłada się na subiektywne odczucie gorszej dynamiki ruchu. Quake II – przynajmniej w chwili swojego startu – wydawał się więc wolniejszy od starszej o niewiele ponad rok części pierwszej. Siłą rzeczy również interpolowanie klatek animacji Stroggów nie dawało piorunującego efektu przy ograniczonej liczbie fps-ów.

Powodów do narzekań było zresztą więcej. I kręcili nosem nie tylko gracze. Kiedy po sukcesie ścieżki dźwiękowej do pierwszego Quake'a id Software poprosiło Trenta Reznora z Nine Inch Nails o to, by wyczarował coś wyjątkowego także do sequela, ten miał odmówić, argumentując, że Q2 brakuje atmosfery. Trudno powiedzieć, czy gra na pewno wyszła na tym źle, bo industrialnie metalowy soundtrack przygotowany ostatecznie przez Sonic Mayhem świetnie zdał egzamin, a „Descent Into Cerberon" i „Adrenaline Junkie"(**) należą zdaniem wielu (w tym moim) do najlepszych utworów skomponowanych dla strzelanek. Ale dość powiedzieć, że podobne jak Reznor zarzuty wygłaszali liczni miłośnicy pierwszej części, oburzeni odrzuceniem ciężkiej, lovecraftowskiej atmosfery poprzedniej gry.

W ogniu krytyki

Po pierwszym zachłyśnięciu się graficznymi wodotryskami zaczęto też narzekać na powtarzalność designu map i niewielką różnorodność przeciwników – szczególnie w porównaniu do

(*) Engine pierwszego Quake'a również jest tak nazywany, zazwyczaj jednak mówiąc o id Tech 2, mamy na myśli właśnie silnik sequela.
(**) „Adrenaline Junkie" znalazło się na ścieżce dźwiękowej do rozszerzenia The Reckoning.

Czy wiesz, że…?

- Ostatnia pełnoprawna, komercyjna gra korzystająca z id Tech 2 została wydana w 2017 roku, a więc 20 lat po premierze Quake'a II. A w pewnym sensie engine nadal jest w użytku, bo fragmenty jego kodu można odnaleźć w silniku IW napędzającym tytuły z serii Call of Duty.

- Quake II doczekał się portów na Nintendo 64 i PlayStation. Jako że konsole nie mogły sobie poradzić z wymaganiami silnika, obydwie produkcje to tak naprawdę zupełnie nowe gry. Wersja na N64, przygotowana przez Raster Productions, korzysta ze zmodyfikowanego engine'u Q1, na którym prezentuje poziomy zaprojektowane od zera (choć z produkcji id Software przeniesiono modele i tekstury). Z kolei port na PlayStation używa oryginalnych map, ale jego silnik został stworzony przez studio Hammerhead i ma niewiele wspólnego z dziełem Carmacka.

Ray tracing tchnął drugie życie w Quake'a II i pomógł przekonać ludzi, że 25-letnia gra ma nadal wiele do zaoferowania.

Doom Eternal chwalony był za świetne odwzorowanie obrażeń na modelach przeciwników. Warto pamiętać, że to Quake II wprowadził ten mechanizm.

szalonych projektów z Dooma czy pierwszego Quake'a. Zarzuty stawiano również wobec arsenału, jakim dysponował gracz. Zabrakło tu chyba wyczucia Romero, który zawsze potrafił sprawić, by strzelanie dostarczało przyjemności. **Quake II mógł „poszczycić się" jedną z najbardziej irytujących w obsłudze FPS-owych pukawek – blasterem.** Pierwszy shotgun był natomiast wolniejszy, a przez to mniej użyteczny niż ten z „jedynki". Chaingun cierpiał z powodu długiej fazy rozkręcania się i zatrzymywania, przez co marnowała się amunicja. Z kolei pistolet maszynowy miał obłędny wręcz odrzut, od którego lufa uciekała nieustannie do góry.

Pewnym pozytywem całej tej sytuacji okazało się to, iż wielu graczy dzięki Quake'owi II ostatecznie przekonało się do korzystania z myszki, umożliwiała ona bowiem zapanowanie nad niesforną bronią. Bo choć trudno w to uwierzyć, są i tacy ludzie, co „jedynkę" ukończyli wyłącznie przy użyciu klawiatury. Dla porządku należy jeszcze dodać, że BFG10k i railgun były niezwykle udanymi narzędziami do satysfakcjonującego szerzenia zagłady. A druga z wymienionych spluw to kolejny dowód na to, że pracownicy id Software najlepsze pomysły podkradali z kina – railgun narodził się po seansie filmu „Egzekutor" z Arnoldem Schwarzeneggerem.

Choć krytyka drugiej części Quake'a często wynikała z indywidualnych odczuć odbiorców, z grą były też takie problemy, których obecności nie dało się podważyć czy usprawiedliwić. Potrzeba wydania produkcji przed lukratywnym okresem świątecznym sprawiła, iż **tryb multiplayer oraz nowe mapy zostały wprowadzone do niej dopiero za pomocą patcha**. A że w owych zamierzchłych czasach dostęp do internetu szerokopasmowego stanowił dla większości nierealne marzenie, również ta decyzja nie wzbudziła u nikogo entuzjazmu.

Ćwierć wieku po lądowaniu

Przez lata spory o Quake'a II tylko się zaostrzyły. Gra ma dziś zdeklarowanych miłośników, najczęściej rekrutujących się spośród grona osób, dla których granie w „dwójkę" było pierwszym lub jednym z pierwszych FPS-owych doświadczeń. Ale nie mniej liczni są zwolennicy tezy, że Q2 to najsłabsza gra „starego id Software", produkcja bezbarwna, pozbawiona (wyjąwszy aspekty techniczne) wyjątkowej magii, jakiej oczekiwano od dzieł teksańskiego studia.

Negatywne opinie to po części rezultat oczekiwań rozpalonych przez niefortunnie dobrany tytuł. Oczekiwań, których twórcy od początku nie zamierzali spełniać. **Quake II nie tylko nie był planowany jako sequel, ale w założeniach miał stać się antytezą swojego poprzednika** – przygotowaną zupełnie innymi metodami i oferującą całkowicie nowe doznania. Zresztą id Software powtórzyło ten sam błąd siedem lat później, sprzedając pod marką Dooma grę będącą w gruncie rzeczy survival horrorem, kompletnie odmienną od tego, na co czekali fani serii.

O ile uczucia związane z niespełnionymi oczekiwaniami wobec gry są czymś czysto subiektywnym, o tyle przypisywanie Quake'owi II odtwórczości i sztampowości stanowi klasyczny przykład myślenia anachronicznego. Q2 nie był jak wszystkie inne strzelanki sci-fi. To pozostałe FPS-y z epoki zaczęły naśladować Q2.

A co najważniejsze, **fakt, iż to, co oferuje Quake II, widzieliśmy w setce innych shooterów, w niczym nie umniejsza jakości designu gry**, nie czyni satysfakcji z udanego strzału z railguna mniej intensywną ani nie sprawia, że przemienianie Stroggów w „strogonowy" jest mniej zajmujące. Jasne, 25-letni staruszek potrzebuje dziś odrobiny ray tracingu, by nie kłuć nas w oczy, ale na pewno nikogo nie znudzi. Nawet jeśli „dwójka" rozpoczęła srebrną epokę id Software, to i tak dokonała czynów wielkich. Więc dajcie jej szansę. Miłego gibbowania! |CDA|

Blaster. Przydaje się jako latarka.

Rycerz point'n'clicków

Do księgarni św. Jerzego zajrzał: **Karol Wilczek**

Zbigniew Wodecki śpiewał „Lubię wracać w strony, które znam / Po wspomnienia zostawione tam" i słowa te dobrze oddają siłę sentymentu, która sprawiła, że zamiast odpalić Red Dead Redemption 2, sięgnąłem ostatnio po 27-letniego starocia, jakim jest druga część Gabriela Knighta, zgłębiłem historię całej serii i oceniłem szanse na jej kontynuację.

Jeśli waszemu wstawaniu z łóżka towarzyszy chrupnięcie w plecach, a pogodę oceniacie po bólu w kolanie, to istnieje szansa, że z grami o Schattenjägerze zetknęliście się już w latach 90. Barwny okazał się to czas dla point'n'clicków, które z początku żyły sobie jak pączek w maśle, żeby na koniec XX wieku ustąpić miejsca prężącym muskuły akcyjniakom. Chyba żadna inna seria tak dobrze nie obrazuje tego, co działo się wtedy z gatunkiem. **Gabriel Knight próbował swoich sił z 2D, FMV oraz 3D i był świadkiem zarówno potęgi kultowej Sierry, jak i jej upadku.**

Złota era point'n'clicków

Jest rok 1993. Premierę ma właśnie Gabriel Knight: Sins of the Fathers – pierwsza gra, do której scenariusz samodzielnie napisała Jane Jensen (wcześniej współpracowała m.in. przy King's Quest VI z weteranką branży Robertą Williams). **Jensen dostała od Sierry kredyt zaufania i wolną rękę, mimo że jednemu z właścicieli studia – Kenowi Williamsowi – koncepcja mrocznej przygodówki nie przypadła do gustu.** Zainspirowana książkami Anne Rice („Wywiad z wampirem") i filmem „Harry Angel" wymyśliła wciągającą historię o zagadce morderstw powiązanych z obrzędami voodoo. W grze nie zabrakło również elementów paranormalnych, które w tamtym czasie bardzo ekscytowały twórczynię. Co ciekawe, Jensen nigdy nie była w Nowym Orleanie wybranym przez nią na tło dla opowieści. Żeby w epoce bez internetu oddać klimat miasta, zadzwoniła do miejscowej księgarni i poprosiła o przysłanie pocztą książek historycznych oraz zdjęć.

W Sins of the Fathers poznaliśmy kultową dla fanów przygodówek postać Gabriela Knighta. Obsadzenie w głównej roli niespełnionego pisarza, lekkoducha i charyzmatycznego kobieciarza w jednym pozwoliło wpleść w mroczną opowieść ironiczny humor i zabawne sceny przekomarzania się mężczyzny z Grace Nakimurą, jego asystentką. Jensen, będąca specjalistką od romansów (które zresztą regularnie publikuje pod pseudonimem Eli Easton), rozpoczęła tu też przewijający się przez całą serię wątek miłosny.

Zdjęcie: Pinkerton Road Studio

Jane Jensen, twórczyni Gabriel Knighta. Aktualnie pisze romanse pod pseudonimem Eli Easton.

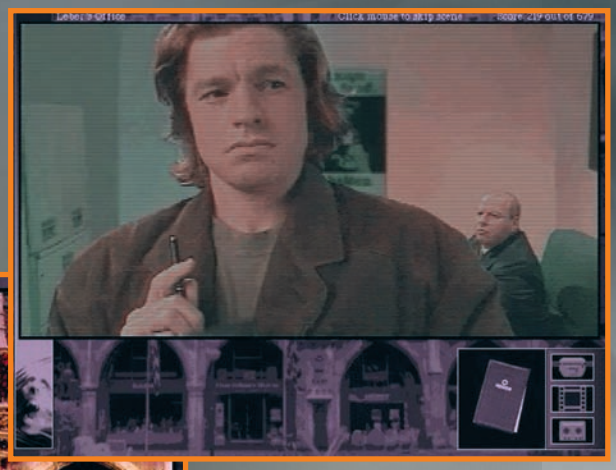
Gabriel Knight: Sins of the Fathers wstrzelił się w złoty okres przygodówek i okazał się sukcesem. Świetne przyjęcie zapewniło grze miejsce w pamięci fanów gatunku, którzy stawiali ją przy Day of the Tentacle czy obu częściach Monkey Island, a więc wśród najlepszych point'n'clicków początku lat 90.

Przygodówki romansują z FMV

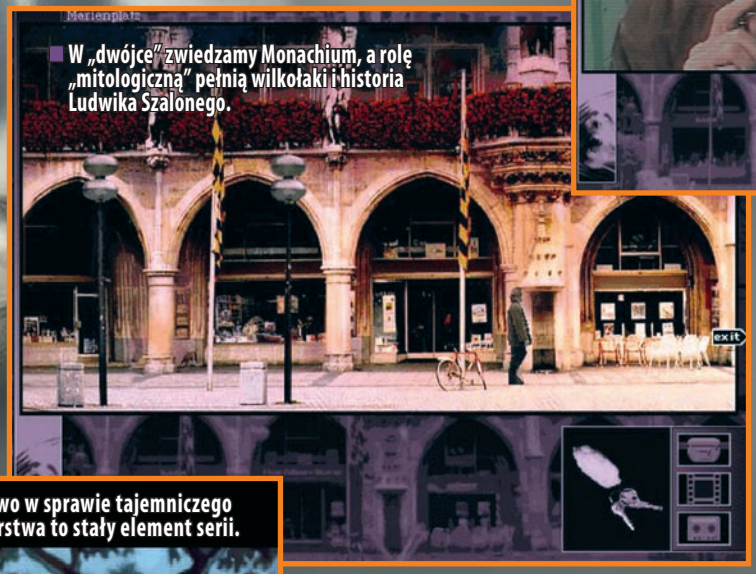
W połowie lat 90. popularność zaczęła zyskiwać technologia FMV (full motion video, więcej o niej możecie przeczytać w CDA 05/2022). Opiera się ona na łączeniu nagrań z aktorami z interfejsem gry. W tamtym okresie wydawało się, że to może być przyszłość przygodówek. **Point'n'clicki ze względu na małą interaktywność świetnie pasowały do tej technologii**, która w przypadku innych gatunków – jak się okazało – nie miała większego sensu. Jensen podejrzała, jak Sierra tworzy w ten sposób Phantasmagorię, i zaczęła pisać scenariusz do drugiej części Gabriela Knighta, dostosowując go do wersji aktorskiej.

Motywem przewodnim The Beast Within: A Gabriel Knight Mystery były wilkołaki, akcja gry zaś osadzona została w Monachium i jego okolicach. Tym razem Jensen nie musiała korzystać ze starych zdjęć i książek, żeby dobrze oddać charakter miejsca – do Niemiec wybrała się grupa pracowników, którzy szukali lokacji nadających się do umieszczenia w produkcji i dokładnie je fotografowali. Fabuła garściami czerpała z historii Ludwika II – XIX-wiecznego króla Bawarii, znanego jako Bajkowy Król lub Ludwik Szalony.

Tytuł miał premierę w 1995 roku i został bardzo dobrze przyjęty przez krytyków. Na Gamerankings (poprzedniku Metacritica) miał średnią ocen na poziomie 90,5%. **W recenzjach padały takie określenia jak „The Beast Within wyznacza nowy standard"** czy „pełna rozmachu interaktywna przygoda, która triumfuje



Technika FMV robiła wrażenie w 1995 roku. Teraz straszy niską rozdzielczością.



W „dwójce" zwiedzamy Monachium, a rolę „mitologiczną" pełnią wilkołaki i historia Ludwika Szalonego.

Śledztwo w sprawie tajemniczego morderstwa to stały element serii.

Grace Nakimura zgrabnie uzupełnia postać Gabriela i razem tworzą niezapomniany duet.

Ostatnia odsłona serii wstrzeliła się w modę na kanciaste 3D z końcówki lat 90.

zarówno pod względem sposobu opowiadania historii, jak i mechaniki rozgrywki".

Technologiczny hat trick

Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned (1999) powstawał w zupełnie odmiennej atmosferze niż poprzednie części. Proces produkcji trwał trzy lata przez to, że ciągle zmieniał się zespół przydzielony do stanowiącego nieodłączny element pracy nad poprzednimi Gabrielami Knightami.

Tym razem kryminalno-paranormalną przygodę osadzono we Francji, w miejscowości Rennes-le-Château. Ponownie zadbano o dokładne odwzorowanie istniejących lokacji. Po voodoo i wilkołakach przyszła pora na wampiry, a w fabule znalazło się jeszcze miejsce dla Świętego Graala i templariuszy. Za sprawą trzeciej części seria zaliczyła technologicznego hat tricka – do klasycznej przygodówki 2D i gry z prawdziwymi aktorami (FMV) doszedł trójwymiar.

Ja sam swoją przygodę z Gabrielem Knightem zacząłem właśnie od tej części. Lata temu klimat i fabuła zrobiły na mnie olbrzymie wrażenie, a główny motyw muzyczny nadal zdarza mi się nucić. „Trójka", podobnie jak jej poprzedniczki, spotkała się z pozytywnym odbiorem (średnia 80 w serwisie Metacritic). Obok pochwał – „dowód na to, że przygodówki nadal mają w sobie

> Chyba żadna inna seria nie obrazuje tak dobrze losów klasycznych przygodówek.

gry. Jak wspomina Jensen, **Sierrę przestały interesować przygodówki, a w budynku, w którym inni przygotowywali jedynie akcyjniaki, twórczyni czuła się jak ostatni dinozaur.** Widziała, że ekipie brakuje entuzjazmu życie", „pełna rozmachu historia, w każdym tego słowa znaczeniu", „fascynujące połączenie faktów i fikcji" – pojawiła się jednak także krytyka grafiki 3D i słabej gry aktorskiej Tima Curry'ego, który podkładał głos pod Gabriela.

22 lutego 1999 stał się początkiem upadku Sierry. W dniu nazywanym później „Chainsaw Monday" w związku z cięciem kosztów zwolniono wielu pracowników, zamknięto kilka studiów producenckich oraz oddział w Oakhurst w Kalifornii, gdzie narodziła się firma. Niestety razem z nią przepadła też seria o Gabrielu.

Nieszczęsne Activision

Po wielu perypetiach pozostałości Sierry trafiły do Activision. Firma zyskała tym samym prawa do Gabriela Knighta, ale niestety nie była

Dzięki remake'owi „jedynki" można bez bólu oczu poznać początek serii.

zainteresowana marką, która nie gwarantowała wielomilionowych zysków. Jensen w jednym z wywiadów opowiadała, że Activision zachowywało się jak pies ogrodnika – firma nie robiła nic z prawami do serii, jednocześnie nie pozwalając na cokolwiek innym twórcom. Plan Jane, by napisać książkę zamykającą niedokończone wątki, spełzł na niczym. Jak od ściany odbijały się też osoby zainteresowane nakręceniem filmu o Łowcy Cieni.

> Activision długo nie robiło nic z prawami do serii, zachowując się jak pies ogrodnika.

Ostatecznie Activision przypomniało sobie o Jensen w 2012, gdy ta zdobyła na Kickstarterze fundusze dla swojego nowego studia, Pinkerton Road. Dzięki wpłatom fanów mogła rozpocząć prace nad grą przygodową Moebius, **dostała też zielone światło na stworzenie remastera pierwszej części jej słynnego cyklu**. Za sprawą Gabriel Knight: The Sins of the Fathers 20th Anniversary Edition tytuł zyskał przede wszystkim całkowicie nową szatę graficzną – nawet po ośmiu latach od premiery cały czas prezentuje się naprawdę dobrze. Jeśli nie mieliście nigdy do czynienia z serią, to zdecydowanie zacznijcie od tej wersji.

Dlaczego Jensen nie poszła za ciosem i nie ulepszyła też „dwójki"? Po pierwsze nie wiadomo, czy Activision miało takie chęci. Po drugie problematyczna była kwestia technologii. The Beast Within powstało jako FMV, a oryginalnych taśm już nigdzie nie ma. Wedle wiedzy twórczyni po upadku Sierry zostały one po prostu wyrzucone do kosza. Szkoda, bo dziś jakość skompresowanych nagrań sprawia, że przejście drugiej części Gabriela Knighta wymaga nieco samozaparcia.

Nowa nadzieja na powrót serii

O ile z perspektywy fanów serii Activision stało po ciemnej stronie mocy, o tyle Microsoft ma szansę wcielić się w reprezentanta światła. Cały czas trwa proces przejmowania tej pierwszej firmy przez giganta z Redmond i **jeśli wszystko pójdzie zgodnie z planem, to w ciągu kilku miesięcy Microsoft doda Gabriela Knighta do listy swoich marek.**

Jensen upatruje w tej zmianie realną szansę na powstanie czwartej części. Jak mówiła w rozmowie z Wired, „Odkąd usłyszałam to ogłoszenie, mam nadzieję, że ktoś zechce zrobić Gabriela Knighta 4". Jednocześnie zaznaczyła, iż sama chętnie podjęłaby się pracy nad kontynuacją. Microsoft, m.in. dzięki abonamentowi Game Pass, daje okazję do zaistnienia mniejszym grom. Korporacja nie bała się wyłożyć pieniędzy na tego typu projekt studia Obsidian Entertainment – Pentimenta (patrz: recenzja w tym wydaniu CDA). Z kolei za sprawą firm należących do Xbox Game Studios Microsoft przywraca właśnie do życia marki takie jak Perfect Dark (The Initiative zajmuje się rebootem strzelanki z 2000 roku) czy Indiana Jones (dawno niewidziany archeolog powróci do świata gier dzięki współpracy studia MachineGames z Lucasfilm Games).

Szkocja i wiedźmy w VR?

O czym miałaby być kolejna część? Cóż, zarys fabularny Jensen ma w głowie już od wielu lat. **W kolejnej odsłonie trafilibyśmy do Szkocji, a motywem przewodnim stałyby się wiedźmy.** Zakładając, że „czwórka" faktycznie powstanie, ciekawy wydaje się wybór technologii, w której gra zostanie wykonana. Seria zaliczyła już 2D, 3D i FMV. Pozostała jeszcze wirtualna rzeczywistość, a sama Jensen podczas rozmowy z cyklu „Conversations with Curtis" mówiła wprost: „Bardzo chciałabym zrobić grę VR, to byłoby niesamowite". Miałaby od kogo czerpać wiedzę o niuansach technologicznych, bo jej starzy znajomi z Sierry – Ken i Roberta Williamsowie – kończą właśnie prace nad nowym tytułem, Colossal Cave 3D, który powstaje z myślą o goglach Meta Quest 2.

Pytana o swoją najbliższą przyszłość, Jensen odpowiada: „W tym momencie zamierzam nadal pisać romanse, ale bardzo chciałabym ponownie zaangażować się w tworzenie gier, jeśli tylko pojawi się taka szansa". Trzymam kciuki. |CDA|

KOMIKSOWA KONTYNUACJA FABUŁY

Nie wszyscy fani serii wiedzą o tym, że z okazji 20-lecia Gabriela Knighta Jane Jensen napisała scenariusz do krótkiego komiksu „The Temptation", którego akcja dzieje się sześć miesięcy po fabule „trójki". Historię udostępniono za darmo, ale niestety po latach zniknęła z oficjalnej strony studia. Jest mrocznie, krwawo, a kluczową rolę odgrywa tutaj wiedźma. Do tego złe moce wpływają na nienarodzone dzieci, a przecież końcówka Gabriela Knighta 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned sugerowała, że Grace może być w ciąży.

Przyjaźń odczytana na nowo z odświeżoną generacją LEGO® Friends

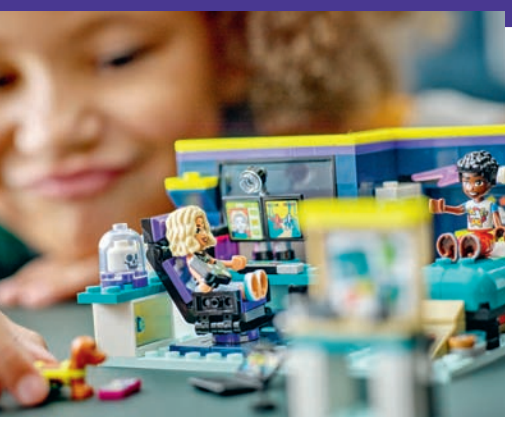
Po dziesięciu latach od premiery serii LEGO® Friends, Grupa LEGO wprowadza nowości do jej uniwersum, prezentując nowe, zróżnicowane postacie – tak, by jeszcze więcej dzieci mogło utożsamić się z nimi podczas zabawy. Nowa seria została zaprojektowana dla celebrowania różnorodnych przyjaźni obecnych we współczesnym świecie.

W Grupie LEGO dzieci są najważniejszym punktem odniesienia i główną inspiracją, dlatego w procesie tworzenia nowej serii LEGO Friends uwzględniono wyniki badań przeprowadzonych we współpracy z nimi, a także informacje zwrotne z listów wysłanych do firmy. Głównym wnioskiem, jaki z nich wypływa jest to, że dzieci chciałyby, aby ich przyjaciele i członkowie rodziny byli lepiej reprezentowane w świecie zabawek.

W nowym świecie pełnym pasji i zróżnicowanych postaci LEGO Friends pojawią się m.in. figurki o różnych kolorach skóry i pochodzące z odmiennych kultur, z fizycznymi i niewidzialnymi niepełnosprawnościami, a także cechujące się neuroróżnorodnością. Nowi przedstawiciele świata LEGO Friends pracują, eksplorują swoje pasje, poznają czym jest różnorodność, a ponadto mierzą się z wyzwaniami czy problemami obecnymi we współczesnym świecie. A to wszystko podczas umacniania swojej przyjacielskiej więzi.

– Nieustannie rozwijamy nasze produkty, aby jak najlepiej odwzorowywały dzisiejsze społeczeństwo, dlatego z dumą prezentujemy zupełnie nową serię LEGO Friends. Chcemy, aby dzieci postrzegały nowy świat LEGO Friends jako odzwierciedlenie ich własnych przyjaźni, a nowe postacie jako autentyczne, zarówno w odniesieniu do fizycznych cech, jak i historii wokół nich tworzonych. Nowe przygody bohaterów serii zaprezentujemy już w 2023 roku. Zdecydowaliśmy się rozwinąć zestawy LEGO Friends, jak i towarzyszący serii nowy serial animowany, by stały się bardziej inkluzywne, dając tym samym rodzicom, jaki i dzieciom więcej narzędzi do poznawania różnych odsłon przyjaźni, a także rozwijania sfery emocjonalnej, zarówno w procesie edukacji, jak i socjalizacji – Tracie Chiarella, Dyrektorka ds. produktu LEGO® Friends w Grupie LEGO.

Oprócz licznych badań i spostrzeżeń z testów przeprowadzonych wśród dzieci, a także analizy listów od dzieci, Grupa LEGO postanowiła ujawnić wyniki swojego najnowszego badania, które również podkreśliło potrzebę dzieci do posiadania zabawek je reprezentujących.



Z badania LEGO Play Well 2022 wynika, że dzieci chcą być jeszcze lepiej reprezentowane podczas zabawy oraz mieć więcej okazji do rozmowy na temat różnorodności. Większość rodziców (97%) uważa, że omawianie z dziećmi różnic indywidualnych, zwłaszcza w kwestii zdrowia psychicznego (91%), niepełnosprawności fizycznej (82%) i umysłowej (81%), a także pochodzenia etnicznego (75%) jest bardzo ważne. Kluczową rolę w kontekście nauki o różnorodności ich zdaniem mogą mieć: zabawa oraz zabawki (84%). Badanie wykazało również, że 3 na 4 (73%) dzieci uważa, że nie ma wystarczającej liczby zabawek z postaciami, z którymi mogą się utożsamiać. Z drugiej strony już 8 na 10 (80%) z nich chciałoby, aby zabawki lepiej ich reprezentowały. Dzieciom zależy także na tym, aby wszyscy mogli liczyć na tak samo dobre traktowanie (91%).

Grupa LEGO pragnie, aby dzieci na całym świecie postrzegały całe uniwersum Friends jako ściśle związane z realnym światem – zarówno w odniesieniu do produktów, jak i treści z nimi skorelowanych. W związku z tym Grupa LEGO we współpracy z Geena Davis Institute odświeżyła fabułę serialu LEGO Friends, aby ta realizowała wspomniany cel.

Nowe zestawy LEGO Friends będą dostępne od 1 stycznia 2023 r. Specjalny serial animowany LEGO poświęcony nowej serii emitowany będzie od lutego 2023.

89,99 zł

Zestaw LEGO® Friends Pokój Novy (41755)

Dzięki zestawowi z sypialnią Novy, w której jest komputer z klawiaturą i neonowymi wiatrakami, a także fotel gamingowy i mikrofon, dzieci mogą pomagać postaciom w opiece nad Picklem, przygarniętym pieskiem. Jest tu także stół, na którym Nova naprawia wózek Pickle'a oraz rampa, po której pies wjeżdża na łóżko. Dodatkowo w sypialni kryją się detale (na przykład ukryty plakat), które zdradzają inne zainteresowania Novy.

ARTYKUŁ SPONSOROWANY

Kursorem po mapie

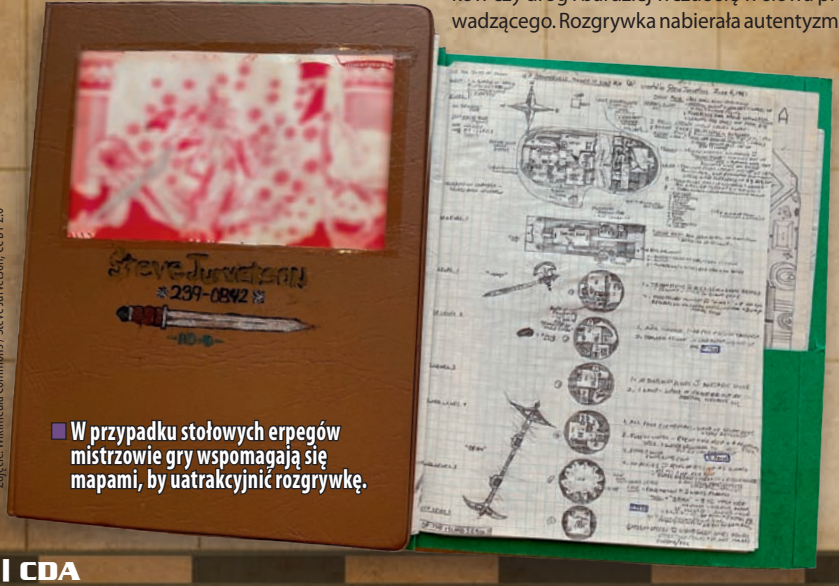
Wodził palcem po mapie: **Bartłomiej „Archigame" Baranowski**

Bywała miłym dodatkiem do wydań pudełkowych, z czasem zaczęła ułatwiać rozgrywkę, aż w końcu stała się jej ważnym elementem. Mapa, bo o niej mowa, to nieodłączny składnik wielu współczesnych gier.

Nie zliczę, ile w swoim growym życiu widziałem map. Do ilu pytajników dzięki nim dotarłem, szwendając się po sandboksowych światach. Wielu nie pamiętam, ale parę z nich niemal znam na pamięć. Czasami się śmieję, że Liberty City z GTA III zgłębiłem lepiej niż rodzinne miasteczko. Pewnego dnia zadałem sobie nawet pytanie: Jak to się z tymi mapami zaczęło? Niestety upragniona odpowiedź zaginęła gdzieś w mrokach dziejów, ale parę istotnych szczegółów udało mi się ustalić.

Początki dała strategia

Trudno jednoznacznie wskazać tytuł, w którym mapa w ogóle zadebiutowała. Z pewnością jej rodowód sięga początków papierowych erpegów z cyklu Dungeons & Dragons (pierwsze wydanie – 1974). **Mistrzowie Gry często samodzielnie rysowali mapę dla osób biorących udział w sesji, co urozmaicało zabawę i pomagało w prowadzeniu narracji.** Działało również na wyobraźnię graczy, którzy mogli spokojnie spojrzeć na rozmieszczenie budynków czy dróg i bardziej wczuć się w słowa prowadzącego. Rozgrywka nabierała autentyzmu.



W przypadku stołowych erpegów mistrzowie gry wspomagają się mapami, by uatrakcyjnić rozgrywkę.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Steve Jurvetson, CC BY 2.0

Z kolei w 1977 roku wydano strategię Empire autorstwa Waltera Brighta. Tytuł pojawił się pierwotnie na komputerze mainframe PDP-10 i w założeniach przypominał wersję znanej w Polsce planszówki Ryzyko. Gra była podobna do dzisiejszych produkcji pokroju Civilization czy Humankind, więc – jak wiadomo – cała jej akcja toczyła się na dużej mapie. Co ciekawe, to pierwszy tytuł w historii zawierający mechanizm zwany „mgłą wojny" – wraz z przesuwaniem naszych jednostek po planszy odkrywamy dalsze, niewidoczne wcześniej tereny.

W Empire mapa stanowiła główny składnik rozgrywki, ale która produkcja jako pierwsza mogła się poszczycić mapą jako elementem dodatkowym? W formie, jaką mniej więcej znamy obecnie? Odpowiedź podaje nam Konstantinos Dimopoulos, architekt, urbanista i projektant gier, który poświęcił sporą część życia na badanie wirtualnych światów. (To także autor książki „Virtual Cities: An Atlas & Exploration of Video Game Cities"). Uważa on, że pionierem w tym temacie jest wydane w 1984 roku Elite. Ten przełomowy tytuł nie tylko jako jeden z pierwszych wykorzystywał grafikę 3D w postaci obiektów szkieletowych, ale – zdaniem eksperta – to właśnie w nim została zaimplementowana również pierwsza mapa-radar.

Złota era NES-a

Produkcjami, które zawierały mapy i jednocześnie trafiły do szerszego grona odbiorców, były jednak **tytuły na NES-a takie jak pierwsza przygoda Linka, czyli wydane w lutym 1986 roku The Legend of Zelda**. W grze poruszaliśmy się po ogromnym i zróż-

W Empire – protoplaście gier „cywilizacjopodobnych" – mapa stanowiła podstawę rozgrywki.

We współczesnych produkcjach nawigację ułatwia oprócz mapy HUD.

nicowanym świecie, a pomagał nam w tym plan obejmujący 128 obszarów. Dodatkowo, by z niego korzystać, musieliśmy za każdym razem odnaleźć na planszy kompas i mapę. Dopiero wówczas – po wciśnięciu Start na

perspektywy gra może wyglądać jak lekka platformówka 2D, wówczas uchodziła za bardzo trudną. Haczyk polegał na tym, że jej akcja została osadzona w licznych tunelach-labiryntach i aby się połapać, gdzie właśnie się znajdujemy,

Warto przy tym wspomnieć o Arcanum: Przypowieści o Maszynach i Magyi. Ten erpeg w klimatach steampunku również oferował mapę, ale umożliwiał przejście do kolejnej lokacji bez używania szybkiej podróży. Wystarczyło wyjść poza obszar aktualnej miejscówki i maszerować wystarczająco długo przez generowane na bieżąco tereny.

> Nawet najwspanialsza podróż zaczyna się od wodzenia palcem po mapie.

padzie – gracz mógł cieszyć się z pomocy szerszego rzutu na otaczający Linka świat.

Metroid wydany na NES-a w Japonii w sierpniu 1986 roku oferował podobną opcję, ale zrealizowaną w inny sposób. Chociaż z dzisiejszej

Elite z 1984 roku oferowała jedną z pierwszych map-radarów.

mogliśmy włączyć mapę i podejrzeć swoją lokalizację. Był to całkiem prosty system, ale istotnie wspomagał całą rozgrywkę. Nie trzeba dodawać, że praktycznie od razu rozwiązanie to podchwycili inni twórcy.

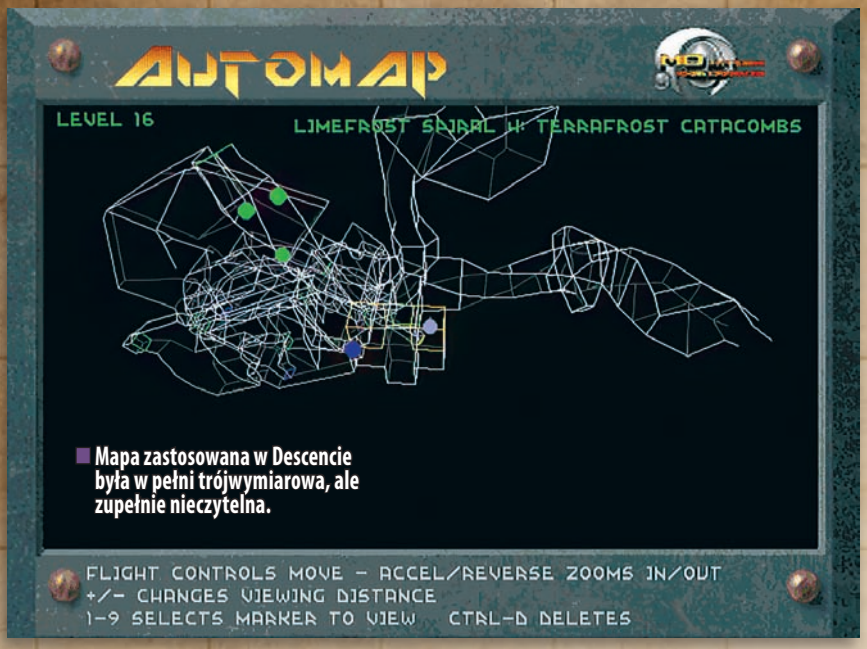
Szybka podróż – ale najpierw zbierz drużynę

W latach 90. w wielu słynnych erpegach, takich jak Baldur's Gate, Planescape: Torment czy Fallout, **przypisana do klawisza M mapa stała się równie istotna, co dziennik czy ekwipunek**. Co ważne, ze względu na ograniczenia technologiczne gry RPG tamtych czasów nie oferowały otwartego świata. Pojedyncze plansze, na których toczyła się akcja, były natomiast umiejscowione na większej mapie. By gracze mogli przemieszczać się pomiędzy lokacjami, twórcy wprowadzili opcję znaną dzisiaj jako szybka podróż. Obecnie to ułatwienie w sandboksach, a wówczas – konieczność.

Minimapa wygodniejsza

Gry z czasem zaczęły przenosić się do środowiska 3D, a twórcy pierwszych takich dzieł osadzali ich akcję w labiryntach. O mapie wywoływanej klawiszem na razie nikt jednak nie myślał. Gubienie się w licznych korytarzach miało być elementem rozgrywki, co kończyło się tym, że gracze sami tworzyli plany tuneli i pomieszczeń na zwykłych kartkach. Producenci szybko zrozumieli tę potrzebę, ale nie zdefiniowali wówczas dobrze rozwiązania. Zupełnym kuriozum okazało się **dodawanie do pudełek z grą Wizardry papieru milimetrowego i ołówka, by nabywcy sami sobie szkicowali mapę**. To z pewnością pogłębiało imersję, ale było niezbyt wygodne.

Pewną rewolucję wprowadził pierwszy Doom oraz jego pochodne (Heretic, Hexen: Beyond



Mapa zastosowana w Descencie była w pełni trójwymiarowa, ale zupełnie nieczytelna.

Heretic, Strife), w których występowała już mapa wyświetlana – po wciśnięciu odpowiedniego przycisku – bezpośrednio na ekranie głównym. Był to prosty rzut korytarzy w formie widoku 2D, bardziej przypominający narzędzie programistów niż funkcję w grze, ale mimo to się sprawdzał. Ponadto system „aktualizował" się wraz z postępami – ściany wyświetlały się na mapie dopiero wtedy, gdy gracz je minął (to taki odpowiednik wspomnianej wcześniej mgły wojny z Empire).

Jedną z pierwszych map 3D dysponował Descent. Wydana w marcu 1994 roku gra przetarła wiele technologicznych szlaków, oferując w pełni trójwymiarową grafikę na dwa lata przed Quakiem i zapewniając całkowitą swobodę ruchu w przestrzeni. By ułatwić graczowi nawigację, twórcy przygotowali specjalną mapę, która stanowiła rzeczywiste odwzorowanie poszczególnych leveli. Niestety wraz ze wzrostem skomplikowania poziomów ich schematy przestawały być czytelne.

Bardziej rozwinięty w tym aspekcie okazał się wydany również w 1994 roku System Shock. Tutaj mapa pasowała graficznie do realiów, w jakich osadzono grę, ponadto można ją było umieścić na głównym ekranie, obok np. okna ekwipunku czy podglądu posiadanej broni.

System Shock z 1994 roku oferował już aktywną minimapę.

Przyszły król – GPS

Kolejnym krokiem było zastosowanie modułu auto-GPS. **Pierwsze próby zaimplementowania funkcji kierowania gracza „po trasie" mogliśmy zobaczyć w lubianym Need for Speedzie: Underground 2**, co miało swoje uzasadnienie fabularne i gameplayowe. W grze z 2004 roku wcielaliśmy się w uczestnika nielegalnych wyścigów ulicznych. Te, pierwszy raz w historii serii, odbywały się w fikcyjnym mieście Bayview, wobec którego zastosowano nieco sandboksowy model. Mogliśmy wybrać kolejne zawody z listy bądź podjechać na miejsce startu. By tam trafić, trzeba było zaznaczyć na mapie konkretny wyścig, a strzałka wskazywała nam kierunek.

W DuckTales 2 Sknerus musiał znaleźć wszystkie części mapy, by odkryć sekretne zakończenie.

Ów element dużo lepiej został wykonany w Test Drivie Unlimited z 2006 roku. W tej grze również trafialiśmy do otwartego środowiska – na skrupulatnie, jak na tamte czasy, odtworzoną hawajską wyspę Oahu. W tym przypadku jednak twórcy zdecydowali się już na dokładne odwzorowanie systemu GPS, by ten jak najle-

piej odpowiadał rzeczywistości. Gracz mógł zaznaczyć miejsce, do którego chciał się udać, a na minimapie pojawiał się podgląd trasy. To samo rozwiązanie zastosowano później w GTA IV.

W zaledwie kilka lat moduł GPS stał się niemal tak popularny, jak dawniej zwykłe mapy. Teraz nie wyobrażamy sobie produkcji, w których nie bylibyśmy prowadzeni do celu, np. za pomocą linii pojawiającej się na trasie, jak w Wiedźminie 3: Dzikim Gonie czy Cyberpunku 2077.

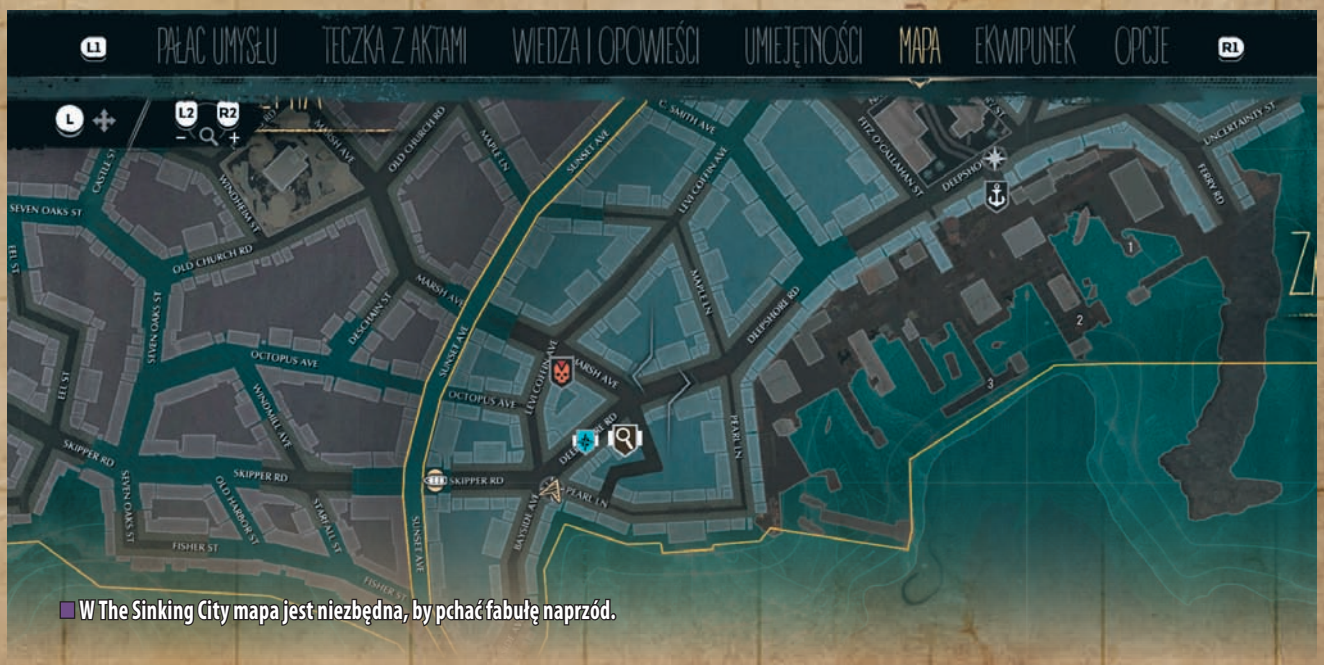
Bez mapy nie podchodź

Już w 1994 roku redaktor amerykańskiego miesięcznika Computer Gaming World, opisując swój zachwyt nad rolą mapy w The Bard's Tale III: Thief of Fate, dziwił się, „jak mogliśmy kiedykolwiek grać bez niej".

Mapy niemal od samego początku są w grach istotne. Mają także różne funkcje – ta najbardziej oczywista to ułatwienie lokalizowania naszego bohatera i celów, do których musi dotrzeć. Bywa jednak, że szukamy samej mapy bądź jej elementów, by popchnąć fabułę dalej. Tego wymagała np. wydana w 1993 roku na NES-a gra DuckTales 2, w której Sknerus McKwacz na każdej z plansz mógł odnaleźć ukrytą część planu i dopiero zebranie kompletu umożliwiało przejście do właściwego zakończenia gry.

Z kolei w The Sinking City (2019) mapa znajdowała się wręcz w centrum wielu zadań. Wcielając się w Charlesa Reeda, gracz musiał odnajdywać na planie miasta konkretne lokacje. Wśród licznych gromadzonych dowodów znajdowały się poszlaki z nazwami ulic – i dopiero połączenie szczegółów z owymi nazwami umożliwiało odkrycie miejsca istotnego dla dalszego przebiegu śledztwa.

Mapy już na stałe zostaną z nami w grach. Pomagają określić lokalizację, przyśpieszają przemieszczanie się z miejsca na miejsce, stanowią element zabawy. Zresztą gry to podróż, a nawet najwspanialsza wyprawa zaczyna się od wodzenia palcem po mapie. |CDA|



W The Sinking City mapa jest niezbędna, by pchać fabułę naprzód.

Od stołu do ekranu, czyli rzecz o grach RPG

Rzucił na inicjatywę: **Paweł Kicman**

Powstała w latach 70. gra wyobraźni Dungeons & Dragons wpłynęła bezpośrednio nie tylko na cały gatunek fantasy, ale też na niedużo młodszy rynek gier wideo. Jednak to, co znamy jako komputerowe erpegi, niekoniecznie musi mieć wiele wspólnego ze swoim „stołowym" odpowiednikiem. Co więcej, nie zawsze powinno.

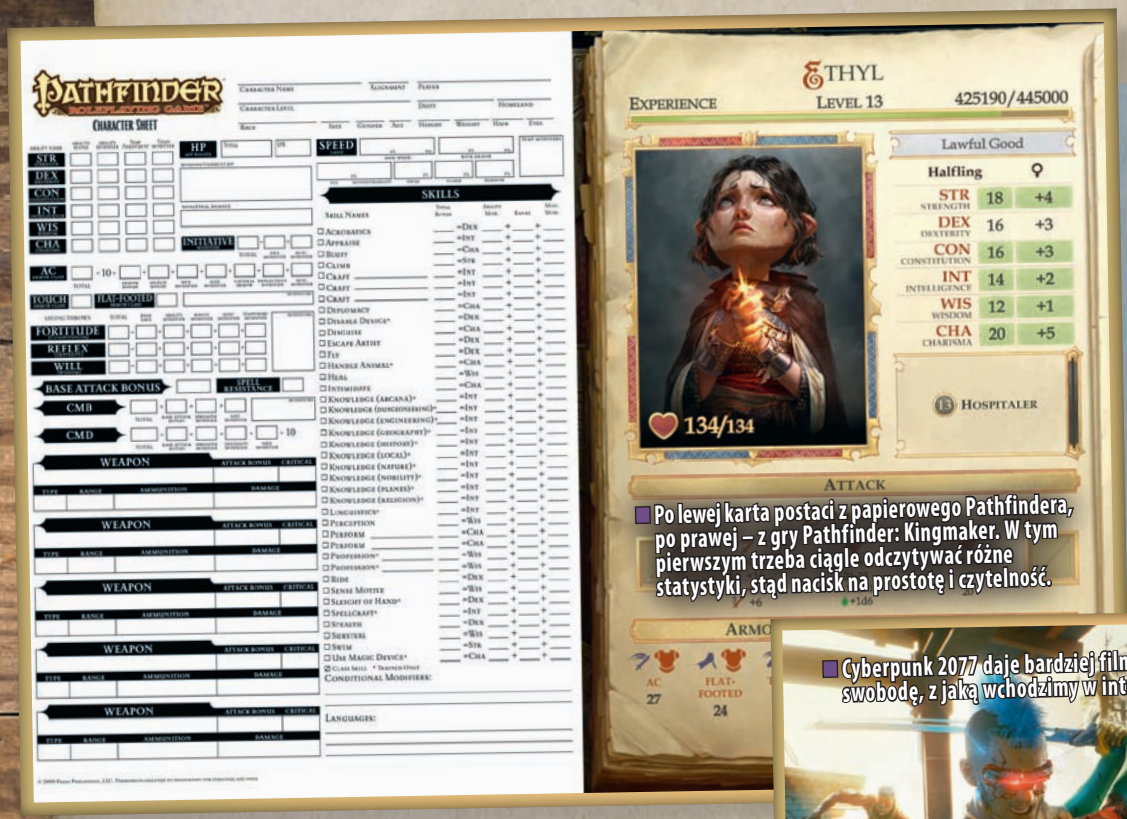
Czym jest tabletop role-playing game, inaczej TTRPG lub papierowe RPG? W klasycznym rozumieniu **to rodzaj gry, w której tworzy się grupowo historię we współdzielonym, wyimaginowanym świecie**. Ot, siadamy i opowiadamy (chociaż można też pisać czy rysować), co robią kontrolowani przez nas bohaterowie. Jedna z osób (rzadziej dwie lub więcej) wciela się w postacie niezależne, prowadzi narrację, opisuje świat i konsekwencje działań graczy oraz graczek. To tzw. mistrz gry czy mistrzyni podziemi – łapiecie konwencję.

Działanie wspomnianego „współdzielonego świata" można wyjaśnić za pomocą zasady Lumpleya ukutej przez twórców systemu Powered by the Apocalypse, małżeństwo Meguey i Vincenta Bakerów. Mówi ona o konieczności zawarcia umowy społecznej między wszystkimi osobami uczestniczącymi w rozgrywce. W myśl tego porozumienia to, co dzieje się w wyobrażonym świecie, musi zostać zaakceptowane przez każdą ze stron. Dzięki zasadom, które rządzą grami, takie umowy stają się w sporej części interpretacją mechanizmów różnorakich systemów. Stąd wyrzucając na kości jedynkę, najczęściej automatycznie godzimy się, iż nasza postać poniesie dotkliwą porażkę. Niemniej można też ustalić, że w razie czego reguły zostaną zmodyfikowane lub w ogóle odrzucone.

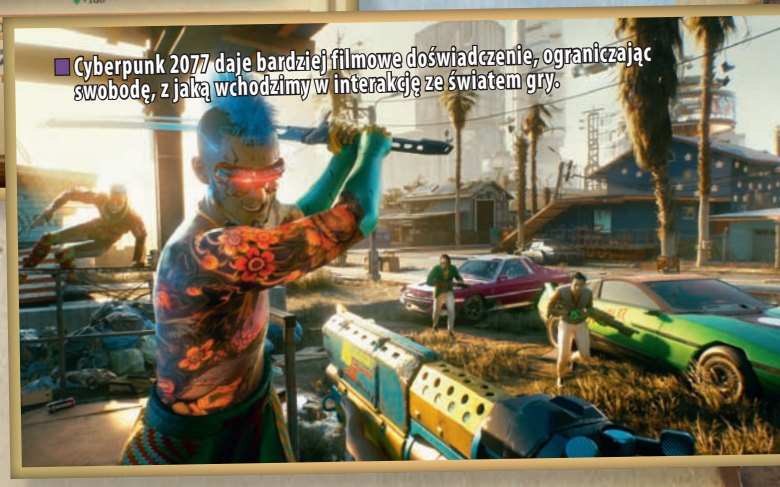
Role-playing... co?

Schody zaczynają się w momencie, kiedy próbujemy zdefiniować role-playing jako gatunek gier komputerowych (czyli cRPG). Niby znamy jego elementy; to punkty doświadczenia i rozwój postaci, żywy świat reagujący na nasze akcje, rozbudowana historia czy możliwość odgrywania jakiejś roli w opowieści dzięki swobodzie w podejmowaniu decyzji. Tyle że niemal wszystkie powyższe składowe możemy znaleźć w Red Dead Redemption 2, którego przecież erpegiem nie określamy. Jednocześnie w takim Cyberpunku 2077 otoczenie o wiele skromniej reaguje na nasze poczynania niż w grach akcji z serii GTA, **więcej faktycznie istotnych wyborów dostaniemy zaś w Until Dawn czy Detroit: Become Human niż w Wiedźminie 3**.

Czy chodzi więc o wcielanie się w postać? O jak najsilniejszą immersję? Na dobrą sprawę większość gatunków oferuje nam gry, w których wchodzimy w skórę jednej czy kilku osób, a wtedy w jakiś sposób wczuwamy się



Po lewej karta postaci z papierowego Pathfindera, po prawej – z gry Pathfinder: Kingmaker. W tym pierwszym trzeba ciągle odczytywać różne statystyki, stąd nacisk na prostotę i czytelność.



Cyberpunk 2077 daje bardziej filmowe doświadczenie, ograniczając swobodę, z jaką wchodzimy w interakcję ze światem gry.

Railroading

Niestety zdarza się, że prowadzący grę mistrzowie czy mistrzynie zamiast dać osobom przy stole swobodę wyboru, robią coś zupełnie odwrotnego. Karzą tych, którzy w jakikolwiek sposób wychodzą poza wcześniej obmyślony scenariusz (np. otwierają niewłaściwe drzwi lub ruszają w innym niż założony kierunku). Takie zjawisko zamykania graczy i graczek w sztywnych ramach – niczym w liniowej grze komputerowej – nosi miano railroadingu.

w nową rolę – w zależności od możliwości oferowanych przez dany tytuł. W Strayu, choć nie stanowi to trzonu filozofii produkcji, możemy zdecydować, czy jesteśmy kotem, który strąca wszystko z półek, czy zwierzęciem odznaczającym się dobrymi manierami. Grając Luigim w Mario Kart, możemy z kolei stać się agresywnym psychopatą i... Hm, chyba się trochę zagalopowałem, ale mam nadzieję, że powoli wyłania się z tego dość jasny wniosek. **Erpegiem nazwiemy taką grę, co do której... zgodzimy się, że nim jest.** Bardzo trudno byłoby zaproponować jakąś matematyczną formułę obliczającą, czy do danej produkcji da się przypiąć tę konkretną łatkę. Szczególnie kiedy uświadomimy sobie, jak bardzo granice między gatunkami mogą się zacierać (wystarczy pomyśleć np. o nowych odsłonach Assassin's Creeda, serii Persona czy nieco zapomnianym już Sacrifice).

Choć idea tworzenia komputerowych erpegów niewątpliwie wyrosła ze „stołowych" klasyków pokroju przytoczonego wcześniej Dungeons & Dragons, należy pamiętać, że te pierwsze są elastycznym gatunkiem w ramach jednego medium, a te drugie medium samym w sobie. Podobieństwa i inspiracje rzecz jasna wciąż występują, a studia developerskie od lat prześcigają się w tym, kto lepiej przełoży formułę znaną z gier papierowych na ekrany. Czy jest to możliwe? Do pewnego stopnia tak. A potrzebne? Do tego jeszcze dojdziemy. Najpierw spójrzmy na to, w jaki sposób można coś takiego osiągnąć.

Jak się turlają wirtualne kości

W klasycznym erpegu werbalizujemy swoje zamiary, a następnie rzucamy kośćmi lub w inny sposób sprawdzamy, czy nasze działania się powiodły. Do tego dokładamy różne modyfikatory wynikające z cech prowadzonych przez nas postaci. Na tym polega mechanika większości popularnych gier, takich jak Zew Cthulhu, Cyberpunk RED czy Wampir: Maskarada. W grach wideo, szczególnie w klasykach pokroju Baldur's Gate'a, wygląda to bardzo podobnie. Zamiast głosem wyboru dokonujemy poprzez naciskanie klawiszy czy guzików. Nasza decyzja – dotycząca ataku, ruchu, dialogu, użycia umiejętności itd. – zostaje przepuszczona przez zakodowane w silniku gry reguły. W przypadku akcji, których powodzenie nie jest pewne, to komputer rzuca za nas kośćmi i dodaje lub odejmuje odpowiednie atrybuty. Najczęściej dotyczy to oczywiście tego, czy trafimy przeciwnika oraz ile obrażeń mu wtedy zadamy (i vice versa), ale nasze szanse na sukces są również „wyliczane", gdy próbujemy kogoś do czegoś przekonać lub kiedy dezaktywujemy jakąś pułapkę.

W ten sam sposób, kopiując 1:1 znaną z kilku pierwszych edycji Dungeons & Dragons mechanikę, działały takie gry jak Icewind Dale czy Neverwinter Nights (notabene osadzone w świecie D&D). Na tym polu nie zmieniło się przez lata zbyt wiele. Co prawda **nowe erpegi nie sięgają już po zasady wyjęte prosto z podręczników, tylko tworzą własne** (choć zdarzają się wyjątki, jak Pathfinder: Kingmaker), dzięki czemu te są lepiej dopasowane do wirtualnej rozgrywki i łatwiej je wkomponować w autorskie założenia produkcji. Niemniej w wielu tytułach cRPG elektroniczne kości nadal gdzieś tam w tle się turlają, obliczając naszą procentową szansę na powodzenie. Niekiedy dostajemy nawet wizualizację owej mechaniki, co zbliża całe doświadczenie do tego „stołowego". W tej kwestii raczej większych kontrowersji nie znajdziemy. Wszak wiele tytułów stawia na losowość, wykorzystując mniej lub bardziej złożone algorytmy i tym samym wykonując za nas działania matematyczne.

Wolność Tomku w swoim erpegu

Nieco inaczej wygląda kwestia wpływu osób grających na rozgrywkę. Choć w klasycznych erpegach szereg przygód często zostaje przygotowany wcześniej – czy to wymyślony przez mistrzynię gry, czy wzięty z podręcznika – to scenariusz jest jedynie sugestią, wyznacza luźne ramy zabawy (chyba że nie, patrz: ramka „Railroading"). Gracze i graczki tworzą resztę aktywnie, na żywo. W przypadku gier wideo »

Nie istnieje formuła pozwalająca ustalić, co jest erpegiem, a co nim nie jest.

Daggerfall udowodnił, że rozmiar nie ma znaczenia. Ogromny świat był w większości pusty i pozbawiony aktywności do wykonania.

przeróżne granice są z góry ustalone i nie ma możliwości ich przekroczenia. Choćby świat miał miliardy hektarów powierzchni, zamieszkiwał go milion enpeców, a na osoby złaknione przygód czekały tysiące questów, to wszystko będzie spięte skończoną ilością kodu. Nawet losowo generowanymi lokacjami czy zadaniami rządzą algorytmy, których możliwości podlegają ograniczeniom. W grze wyobraźni możemy postanowić kopnąć lampę, wykonać potrójne salto czy poślubić wilkołaka. Możemy spytać konia o jego ulubiony tren, a królowi powiedzieć, że ptaki latają kluczem. **W komputerowym erpegu zrobimy tylko to, co zostało przewidziane przez twórców.** Lepsza lub gorsza, ale to wciąż wyłącznie iluzja wyboru.

Oczywiście zespoły developerskie starają się zapewnić odbiorcom tyle swobody, ile tylko się da. Pozwalają nam poczuć konsekwencje własnych czynów, mnożą dostępne wybory i oferują większą różnorodność. Z tym że ogromne światy z pierwszych odsłon serii The Elder Scrolls dobitnie pokazują ryzyko związane z takim podejściem. Im bogatszą zawartość próbuje się upchać w grze, tym bardziej rozrzedza się gameplay. Im liczniejsze decyzje do podjęcia i alternatywne zakończenia do odblokowania, tym mniej kontroli nad ich spójnością. No i rzecz jasna to wszystko kosztuje, zarówno czas, jak i pieniądze, bo dodatkowe opcje trzeba napisać, zakodować, nagrać itd. Nie każde studio ma takie środki.

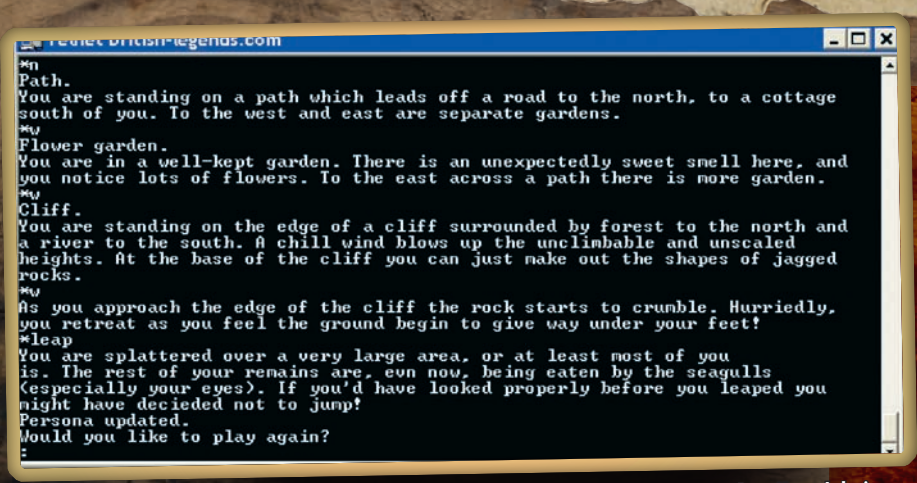
Właśnie dlatego w niektórych produkcjach twórcy skupiają się na liniowej opowieści, pieczołowicie dbając o jej jakość, w zamian zaś rezygnują z otwartości świata i swobody wyborów. Dobrym przykładem może tutaj być wspomniany już Cyberpunk 2077. Z szumnie zapowiadanego „prawdziwego" erpega z masą opcji, aktywności i ficzerów pozwalających wczuć się w rolę ostał się FPS z – w najlepszym razie – elementami à la erpegowymi. Dostaliśmy świetny, doskonale poprowadzony scenariusz kosztem wolności. No ale nie da się złapać obu srok za ogon. Mamy dwie możliwości: **umieszczamy przygodę w sztywnych ramach i skupiamy się na tym, żeby była jak najlepsza, bądź nadmuchujemy grę i liczymy się z faktem, iż nie każdy element okaże się dopracowany**. Nie ma tak, że i dużo, i dobrze. Bo albo wychodzi na start rozczarowanie pokroju No Man's Sky, albo proces produkcji przeciąga się w nieskończoność przy stale rosnącym budżecie (hejka, Star Citizenie).

Jak po sznurku

Niemniej liniowość liniowości nierówna. Fabułę prowadzącą nas jak po sznurku ma też fantastycznie oceniane Disco Elysium. Dzieło studia znad Bałtyku różni się jednak od produkcji CDPR w szczególny sposób. Otóż twórcy i twórczynie Cyberpunka 2077 każą nam przeżywać takie emocje, jakie z góry przewidzieli, w drodze do konkretnego celu. Krok po kroku, po to, żeby całość nie została wykolejona przez zbyt dużą ingerencję grającej osoby. W przypadku Disco Elysium możemy pozwolić sobie na więcej swobody w kreowaniu postaci. To, czy zagramy jako brutalny faszysta, pijak komunista, czy autodestrukcyjny nihilista, jest wyborem, który dojrzewa i zmienia się z czasem. I choć nie przekłada się to na jakieś ogromne różnice w tym, co widzimy na ekranie, „role-playing" polegające głównie na wybieraniu konkretnych kwestii dialogowych stanowi jeden z kluczowych elementów rozgrywki. Tak jak V jest narzędziem do przedstawienia większej od niego/niej opowieści, tak postać Harry'ego Du Bois JEST opowieścią. Dla niektórych ważniejszą nawet niż samo śledztwo. Nie zrozumcie mnie źle: to nie tak, że jedno podejście wypada gorzej od drugiego. Po prostu **Cyberpunk 2077 celuje w doświadczenie filmowe, a Disco Elysium bardziej w erpegowe. I obie produkcje realizują swoje cele doskonale.**

> Komputerowe erpegi mogą nam dać co najwyżej niezłą namiastkę swobody.

To, że wielkość można osiągnąć przez niedużą, ale precyzyjnie zaprojektowaną skalę, udowad-

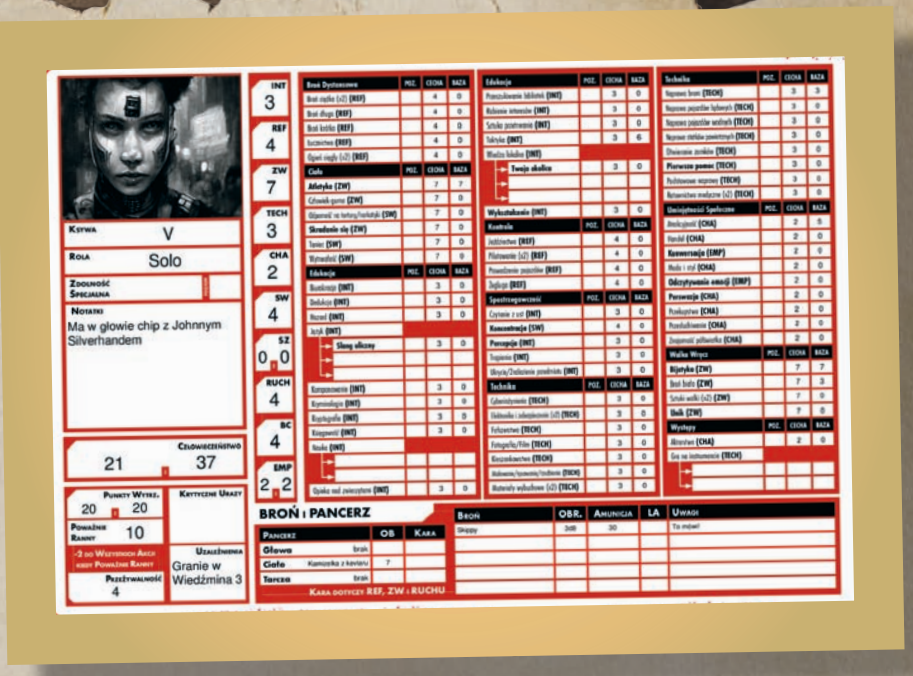


Proste, tekstowe interfejsy MUD-ów rozpalały wyobraźnię grających osób podobnie jak robią to papierowe erpegi. Im mniej widzimy na ekranie, tym więcej możemy sobie dopowiedzieć.

MUD

Protoplastą gatunku MMORPG jest powstały w 1980 roku MUD, Multi-User Dungeon. To pełnoprawny erpeg rozgrywany online w formie tekstowej, z mistrzami gry i gotowymi scenariuszami. Zabawa wygląda podobnie jak w klasykach pokroju Hobbita z ZX Spectrum (choć ten powstał dopiero dwa lata po premierze MUD-a), tyle że wyróżnia się trybem wieloosobowym. Wpisujemy więc na klawiaturze nasze akcje czy dialogi, wchodząc w ten sposób w interakcję z pozostałymi graczami i graczkami.

nia nie tylko Disco Elysium. Skupiając się głównie na historii i postaciach, takie produkcje jak Planescape: Torment czy Star Wars: Knights of the Old Republic zmuszają nas do zaangażowania się w to, co widzimy na ekranie. Im mocniej wciągamy się w opowieść, tym bardziej kwestionujemy swoje działania, dotkliwiej odczuwamy wpadki i huczniej celebrujemy sukcesy. Podobne możliwości rozgrywki oferują też serie Pillars of Eternity czy Fallout. Całkowite zatopienie się w fabule, masa dialogów i autentycznie napisani towarzysze sprawiają, że osoba grająca staje się aktywnym uczestnikiem czy uczestniczką przygody. Zapomina o ograniczeniach, bo dostępne opcje – choć nie muszą być wielce zróżnicowane – wydają się naturalne i logiczne. Wciąż ma się niewielki wybór, niekiedy nawet bardzo mały, ale jest on przedstawiony tak, że niekoniecznie chce się przeciwko oferowanym możliwościom buntować. **Gracze i graczki dostają tyle wolności, aby czuć sprawczość, ale jednocześnie nie muszą się martwić, że zaczną błądzić i odchodzić od sedna historii** czy zupełnie się w niej zagubią. Oczywiście im większa skala, tym ten balans jest trudniejszy do osiągnięcia.



Jeśli nie podobają ci się dostępne w Cyberpunku 2077 wybory, zawsze możesz przenieść V do papierowego RPG, gdzie ograniczy cię tylko twoja wyobraźnia.

Mniej zasad, więcej wolności

Nie znaczy to, że odwrotne podejście nie zadziała. W końcu w The Legend of Zelda: Breath of the Wild Link zostaje wrzucony do otwartego świata i dostaje informację pokroju „tam znajdziesz cztery potworasy, idź i coś z nimi zrób". Tyle. Nie ma tysięcy linijek dialogów, wszechobecnej narracji z offu czy dziesiątek postaci z życiorysem bogatszym niż programista freelancer z Warszawy. Opcje gameplayowe również nie wydają się przesadnie skomplikowane, ale za to są dopieszczone i pozostawiają sporo miejsca do eksperymentowania. A niewiele gier oferuje takie poczucie wolności jak Breath of the Wild. To trochę jak podarowanie dziecku patyka, takiego dobrze ociosanego, do zabawy w piaskownicy (stąd też właśnie termin „sandbox"). Tak niewiele może stać się właściwie wszystkim. Podobnie wygląda sesja TTRPG.

Im mniej zasad się wyznaczy, im mniej narzędzi da się graczom i graczkom, tym większe u nich poczucie sprawczości i silniejsza potrzeba korzystania z kreatywności. Przykładem mogą być tutaj wszelkie gry rules-light, jak Mörk Borg, Dread czy Lasers & Feelings. To też nie tak, że te wszystkie miarki, tabelki, wykresy i reguły powinno się definitywnie odrzucić – czy to w grach komputerowych, czy papierowych. Po prostu **złożoność zasad i wyznaczanie sztywnych ram dla jednych okaże nieprzyjemnym ograniczeniem, a innym da wrażenie stabilności rozgrywki i ułatwi wejście w świat i historię**. Nie ma tutaj dobrego lub złego rozwiązania. Jest tylko świadoma lub nie decyzja oraz poprawne bądź nieodpowiednie wykonanie.

W Disco Elysium widzimy rzuty kośćmi, co zbliża wrażenia związane z sukcesem lub porażką do tego znanego z klasycznego RPG.

Mody nie wychodzą z mody

Jest jednak w branży taki (nie)tajny trik na pokonanie większości wymienionych ograniczeń. Zaprojektowanie gry w sposób pozwalający wkroczyć do akcji modderom lub wręcz przygotowanie dla nich konkretnego narzędzia. I chociaż mógłbym kolejny już akapit poświęcić na casus Cyberpunka 2077 (który dzięki modyfikacjom coraz bardziej przypomina erpega znanego z papierowego pierwowzoru), to przykładów wpływu sceny modderskiej na gry znajdzie się przecież więcej. **Weźmy np. mającego już ponad dekadę Skyrima. To nie Todd Howard zapewnia mu nieśmiertelność poprzez wypuszczanie co roku nowej wersji, a właśnie modderzy.** Bo kiedy już poznamy w głównej grze i dodatkach wszystko, co się da, możemy kontynuować przygodę, brodząc w dostępnych modyfikacjach oferujących oryginalne scenariusze, lokacje i zatrzęsienie przedmiotów oraz zdolności. Dzięki temu mroźna północ Tamriel zamienia się w piaskownicę, w której limity są ciągle przesuwane, iluzja swobody podtrzymywana, a my otrzymujemy coraz to nowe narzędzia do wczucia się w naszą postać.

Modowanie to jednak nie tylko domena gier komputerowych. W niemal identyczny sposób działa „hakowanie" w papierowych erpegach. Chodzi o zmienianie zasad, dodawanie do zastanego uniwersum autorskich elementów i rozwijanie czyjegoś dzieła wedle własnego uznania. Podobnie jak w świecie elektronicznej rozrywki, niektórzy twórcy nie pozwalają czerpać z tego typu zabiegów korzyści finansowych, inni wręcz do tego zachęcają (jak Stockholm Kartell, grupa artystów odpowiedzialnych za takie gry jak Mörk Borg czy Cy_Borg). »

Nie we wszystkich grach RPG rzuca się kośćmi. W Dread ciągnie się zamiast tego klocki z Jengi, a przewrócenie wieży oznacza porażkę.

Ale gdzie modder nie może, tam dev sztuczną inteligencję pośle. O tym, jak rozwój tej technologii może wspomóc studia deweloperskie, pisałem w poprzednim numerze CDA (05/2022), niemniej temat warto chociaż przywołać. Szczególnie że samodzielnie ucząca się AI potrafiłaby w locie dostosowywać się do zachowania osób grających, pokonując ograniczenia sztywno zaprogramowanych skryptów. Z tym że mówimy na razie o pieśni przyszłości, więc w najlepszym przypadku wrócimy do tego zagadnienia za kilka lat.

Przed wyruszeniem w drogę należy zebrać drużynę

Skoro omówiliśmy już rzeczy mierzalne – mechanikę, sprawczość osoby grającej, otwartość świata i bogactwo jego elementów – przejdźmy do czegoś, co na pozór dużo trudniej uchwycić. Jak oddać klimat sesji RPG? Złośliwi twierdzą, że wystarczy umówić się ze znajomymi na granie online i w ostatniej chwili wszystko odwołać... i mają trochę racji. Bo **jeden z najważniejszych aspektów papierowych erpegów tkwi w interakcjach z innymi**, we wspólnym przeżywaniu przygód i dzieleniu się emocjami. Choć można „rolplejować" także solo, to jednak najpopularniejsze są właśnie sesje grupowe.

W świecie wirtualnym najlepszym odpowiednikiem papierowych erpegów są więc nie „zwykłe" gry fabularne, a produkcje z gatunku MMORPG. Te już od trzech dekad (a poniekąd od czterech, patrz: ramka „MUD"), cieszą się niemałą popularnością, przyciągając przed ekrany miliony osób. Bo to właśnie w tych tytułach jedno z ograniczeń, o których pisałem, znika. Przez to, że podejmujemy w nich interakcję z innymi, mamy wolność w komunikacji. Nie jesteśmy już związani przygotowanymi wcześniej linijkami dialogów, a reakcje na to, co mówimy czy piszemy, również pozbawione są kontroli. I choć sednem grania np. w World of Warcraft dla wielu stanie się grindowanie, odhaczanie kolejnych instancji i zdobywanie coraz lepszego ekwipunku, znajdą się tacy, dla których będzie to tylko dodatkiem do dania głównego.

Najlepszym odpowiednikiem papierowego RPG w świecie wirtualnym są gry MMORPG.

Mając w końcu prawdziwą możliwość odgrywania ról, z minimum ograniczeń, gracze i graczki chętnie dołączają do serwerów RP (Role Playing). Na nich zobowiązani są do przyjęcia pasującego do świata imienia i stosowania głównie (lub wyłącznie) takiej komunikacji, która jest naturalna dla postaci, w jaką się wcielają. Podobnie jak w „stołowych" erpegach, osoby biorące udział w tej zabawie nie uczestniczą w tzw. metagrze: nie wychodzą z roli, ich bohaterowie dysponują zaś wiedzą zdobytą w świecie gry, a nie poza nim. Przykład? Jeśli nasza postać nie znalazła planu budynku, ale my mamy do owego schematu dostęp np. dzięki Wiki, i tak nie możemy z niego skorzystać. Dla ułatwienia jednak gry wieloosobowe często łamią tę zasadę, po prostu wkomponowując różne elementy w podstawy rozgrywki: informacje o uniwersum, mapy, wskaźniki itp. Pomaga to oczywiście od strony mechanicznej, a ci, którym zależy na pełnej immersji, mogą wyłączyć interfejs.

Mimo leciwej grafiki Neverwinter Nights pozostaje szalenie grywalne. Czy to w singlu, czy w grupie.

Najwięcej RPG w RPG

Osobno chciałbym wspomnieć o jednej z najbardziej udanych prób przełożenia formuły papierowego erpega na grę komputerową. Neverwinter Nights oferowało bowiem specjalny tryb wieloosobowy, w którym chętny mógł wcielić się w mistrza podziemi. Wtedy na bieżąco kontrolował enpeców i przeciwników, dodawał przedmioty oraz przydzielał innym punkty doświadczenia. Wszystko to okraszone możliwością tworzenia własnych map i prostych skryptów, z minimalną kontrolą ze strony gry.

Krytyczny sukces

Mam świadomość, że rozbijanie tych podobieństw i różnic na pojedyncze elementy nie oddaje pełnego obrazu erpegowych doświadczeń. **Gry wideo nigdy nie będą grami papierowymi. I bardzo dobrze. Oba media oferują odmienne ograniczenia i korzyści, których przełożenie na inny grunt nie zawsze ma sens.** Rozumiał to Toby Fox, tworząc Undertale. Ten niepozorny indyk posługuje się mechanizmami możliwymi do implementacji tylko i wyłącznie w formie gry komputerowej. Dzięki nim daje on sporo swobody, coś, czego nieraz brakuje w znacznie większych tytułach. Jednocześnie pozostaje wewnętrznie spójny i bardzo oryginalny, nie starając się upodobnić do tradycyjnych produkcji cRPG.

Właśnie dlatego dochodzę do wniosku, że dobra gra będzie po prostu dobrą grą, niezależnie od przypiętej do niej łatki. Czy to pokonując wyimaginowane lochy, czy podbijając kosmos na ekranie monitora, możemy przeżyć prawdziwe emocje, poznać wspaniałe historie i chociaż na chwilę stać się kimś innym. I to jest największa siła erpegów w każdym medium. |CDA|

ILLUMINAR GAMING MISTRZEM POLSKI W CS:GO

Zakończyły się rozgrywki CS:GO PGE Dywizji Mistrzowskiej Polskiej Ligi Esportowej w sezonie 2022. W Grupie Mistrzowskiej triumfowała formacja **Illuminar Gaming**, natomiast w Dywizji Pretendentów najlepsza okazała się ekipa **los kogutos**.

REKORDOWA PULA

Przed rozpoczęciem sezonu 2022 Polska Liga Esportowa zadeklarowała, że pula nagród w rozgrywkach CS:GO będzie opiewać na 500 tysięcy złotych. Nic więc dziwnego, że nie brakowało chętnych, by rywalizować w zawodach PLE. Podana kwota to składowa gratyfikacji za wynik sportowy, ekwiwalent medialny oraz zysków dla organizacji wynikających z uczestnictwa w projekcie Centralizacji Praw Sponsoringowych.

CPS, wprowadzony w 2021 roku, to pierwszy tak kompleksowy model biznesowy w esporcie, który w innowacyjny i nowatorski sposób podchodzi do zarządzania prawami sponsorskimi. Dla drużyn oznacza to m.in. partycypowanie w kontraktach sponsoringowych i otwarcie drogi do kontaktu z zupełnie nowymi podmiotami. Ponadto stała, strategiczna współpraca z Polską Ligą Esportową to też gwarancja stabilności i w końcu – przewidywalności rozwoju.

Polska Liga Esportowa nie tylko zagwarantowała rekordową pulę nagród w rozgrywkach CS:GO, ale jednocześnie wprowadziła zarządzanie ligą sportową na wyższy poziom, nieznany dotąd w ekosystemie esportowym. Korzyści z takiego rozwiązania mają gracze, organizacje, liga i oczywiście kibice, którzy dostają więcej unikatowego contentu, ciekawszą rywalizację w grze i profesjonalizację struktur, której kiedyś mogą być częścią.

SEZON PEŁEN INNOWACJI

W 2022 roku Polska Liga Esportowa przemodelowała swoje rozgrywki, tworząc jeden, całoroczny sezon. To rozwiązanie na wzór najlepszych turniejów sportowych, których triumfator jest absolutnie najlepszą drużyną w kraju.

Kolejną innowacją było uszeregowanie struktury premiowania i spadku zespołów. Do rywalizacji w PGE Dywizji Mistrzowskiej przystąpiło 12 drużyn. Po rundzie wiosennej 8 z nich awansowało do Grupy Mistrzowskiej, natomiast 4 najsłabsze spadły do Dywizji Pretendentów. Stawkę niższej dywizji uzupełniły też najlepsze amatorskie ekipy z MediaExpert Cupów, które dostały szansę rywalizacji z profesjonalistami. Tę szansę wykorzystało los kogutos, przebojem zagarniając tytuł w Grupie Pretendentów. W rundzie jesiennej "Koguty" przegrały zaledwie jeden mecz, natomiast w fazie playoff nie straciły nawet mapy.

W rozgrywkach najlepszych drużyn PGE Dywizji Mistrzowskiej, po raz drugi w historii, zwyciężyli gracze Illuminar Gaming. Zawodnicy IHG zapewnili sobie sukces w jeszcze bardziej imponującym stylu, jesienią nie przegrywając ani jednego starcia.Puchar podnieśli na finale na stadionie Legii Warszawa, gdzie w obecności fanów, gwiazd z pierwszych stron gazet oraz najważniejszych osób polskiego esportu pokonali FurryFury UNGENTIUM 3:0.

MOC EMOCJI

W 2022 roku kibice Counter-Strike'a dostali od Polskiej Ligi Esportowej I Polskiej Grupy Energetycznej 277 godzin transmisji, co przełożyło się na 4311 rozegranych map w ramach PGE Dywizji Mistrzowskiej. - Postrzegamy Polską Ligę Esportową jako organizację z ogromnym potencjałem, dlatego w 2022 r. zawarliśmy kontrakt na 3 lata. Wspólnie będziemy dalej promować esport, naszym kolejnym krokiem będzie pokazanie społecznego potencjału tej branży, która w najbliższych latach stanie się nowoczesnym, atrakcyjnym rynkiem pracy dla młodych ludzi - mówi Zbigniew Kajdanowski, Zastępca Dyrektora Departamentu Komunikacji Korporacyjnej i marketingu PGE.

ARTYKUŁ SPONSOROWANY

DRUŻYNY BIORĄCE UDZIAŁ W ROZGRYWKACH PGE DYWIZJI MISTRZOWSKIEJ GRUPY MISTRZOWSKIEJ W SEZONIE 2022

Pomiędzy słowem a rysunkiem, czyli JAK ZACZĄĆ CZYTAĆ KOMIKSY

■ Próbuje opisać całą dziedzinę kultury na dwóch stronach: **Gruby AL**

A więc dotarłeś aż tutaj, podróżniku! Widzę, że jesteś przygotowany: masz już elfią zbroję filmów Marvela, mroczne rękawice wykute w Injustice i dwuręczny miecz ogólnej znajomości popkultury. Pozwól, że zostanę twoim przewodnikiem po tym ogromnym świecie. Gotowy rozpocząć swą przygodę? Zacznijmy czytać komiksy!

Oglądając współczesne, oszałamiające efektami specjalnymi filmy, trudno wyobrazić sobie, że początek kinematografii stanowiło dwuminutowe „Wyjście robotnic z fabryki Lumière'ów w Lyonie" z 1895. Komiks przebył podobnie imponującą drogę. Angielski termin „comics" jest skrótowcem powstałym ze słów „comic" („zabawny") i „strip" („pasek"). I to właśnie w owych „zabawnych paskach" – krótkich historyjkach publikowanych w prasie codziennej – szukać należy genezy tego medium. Obecnie **to bezsprzecznie osobna dziedzina kultury potrafiąca, jak film czy książka, przedstawić niemal każdą opowieść**. Na rynku dostępne są komiksy kryminalne, przygodowe i historyczne, komedie, reportaże czy romanse, pozycje przeznaczone dla dzieci oraz takie, po które powinni sięgać wyłącznie dorośli. W niniejszym tekście skupimy się na podziale najbardziej oczywistym, bo geograficznym.

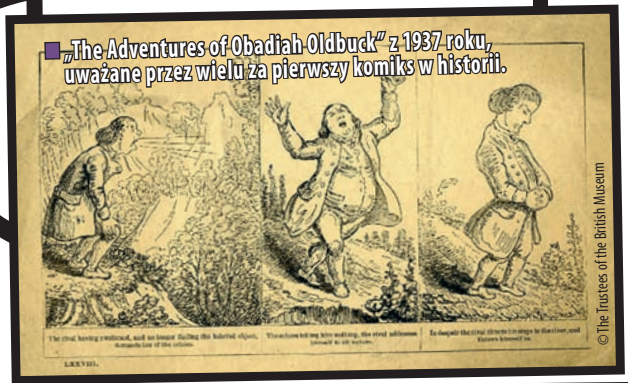
Ameryka – kraina superbohaterów

Komiks superbohaterski zdaje się sprawiać nowym czytelnikom najwięcej problemów. Pozycje najpopularniejszych wydawnictw, Marvela i DC Comics, osadzono we wspólnych uniwersach. Oznacza to, że bohaterowie przeważającej części serii zamieszkują ten sam świat. Historie z poszczególnych tytułów nierzadko wpływają na siebie nawzajem, co potrafi być nieco kłopotliwe podczas lektury. Oba wydawnictwa, wychodząc naprzeciw potrzebom nowych odbiorców, co kilka lat odświeżają swoją ofertę. **Inicjatywy takie jak „Marvel NOW!" czy „DC Rebirth" z założenia mają stanowić „punkt zero" – miejsce, od którego czytelnik może zacząć przygodę z danym herosem.** Prócz tego dobrze rozejrzeć się za zeszytami oznaczonymi na okładce numerem jeden. Często wiąże się to ze zmianą zespołu kreatywnego, a więc jest również odpowiednim momentem na zapoznanie się z tytułem. Zespół to istotna różnica między opowieściami superbohaterskim a innymi gatunkami. W przeciwieństwie do np. komiksu europejskiego postacie DC czy Marvela nie należą do twórców, tylko są własnością wydawnictwa, więc gdy jedna grupa artystów kończy swoją historię, tytuł przechodzi w ręce nowych autorów. Można po prostu śledzić zeszyty z przygodami konkretnego herosa, jednak równie popularne jest drugie podejście – podążanie poprzez serie za lubianym scenarzystą czy rysownikiem.

Osoby pragnące śledzić polskie wydania mają ułatwione zadanie. **Komiksy superbohaterskie publikowane są w naszym kraju wyłącznie w formie grubszych tomów.** Biorąc z regału przypadkową pozycję z przygodami Batmana czy Spider-Mana, możemy być pewni, że zawarta w niej opowieść to zamknięta całość, a ewentualne dziury fabularne wyjaśnione zostaną w formie przypisów. Wciąż jednak najlepiej zacząć od zbioru zeszytów z „jedynką" na okładce bądź też zainteresować się którąś z licznych samodzielnych historii.

W niezwykłym bogactwie komiksów coś dla siebie znajdzie dosłownie każdy.

Superbohaterowie to tylko niewielka część tego, co mogą zaproponować twórcy ze Stanów Zjednoczonych. Osobom zainteresowanym opowieściami przeznaczonymi dla dojrzalszego odbiorcy polecam zapoznanie się z wydawnictwem Image i nieistniejącym już imprintem(*) Vertigo. Komiks amerykański wydaje się również idealny dla fanów popularnych marek. Gwiezd-



■ „The Adventures of Obadiah Oldbuck" z 1937 roku, uważane przez wielu za pierwszy komiks w historii.

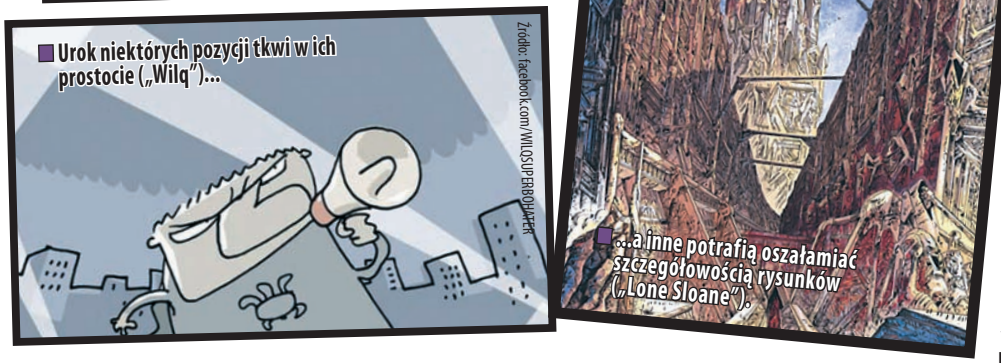
(*) Imprint to marka wydawnicza, pod którą wydawca (w tym przypadku DC Comics) publikuje określony rodzaj komiksów.

Gdzie szukać komiksów?

Chociaż wiele pozycji dostaniemy w Empikach i niektórych księgarniach stacjonarnych, raczej odradzam robienie większych zakupów w tych miejscach. Komiks to kosztowne hobby. Dobrym sposobem na nieobciążanie portfela jest korzystanie z księgarni internetowych. Liczne promocje potrafią obniżyć cenę okładkową nawet o 40%.

Jeśli posługujesz się językiem angielskim, opcją wartą rozważenia wydają się komiksy w formie cyfrowej. Abonamentowe usługi takie jak Marvel Unlimited czy Comixology dają dostęp do dziesiątków tysięcy pozycji. Komiksy są też coraz szerzej dostępne w publicznych księgozbiorach. Warto sprawdzić lokalną bibliotekę!

Pierwsze zeszyty z przygodami Supermana i Batmana – początek nowej epoki w amerykańskim komiksie.



ne Wojny, Cyberpunk, Rick i Morty czy Obcy regularnie dostają własne serie.

Europa – szaleni indywidualiści

Za kolebkę komiksu na Starym Kontynencie uznaje się kraje frankofońskie po dziś dzień tworzące najszybciej rozwijający się rynek. W odróżnieniu od tytułów amerykańskich, ukazujących się jako zeszytowe magazyny, te wywodzące się z Francji i Belgii wydawane są zazwyczaj jako zamknięte albumy. Inny jest też styl pracy. **Komiks frankofoński to dzieło bardziej autorskie, zazwyczaj stworzone przez jedną osobę bądź duet twórców (scenarzystę i rysownika).** Większość historii obejmuje maksymalnie kilka tomów, nie ma więc problemu z poznaniem kompletnej opowieści. Często spotykanymi gatunkami są szeroko pojęte fantasy i science fiction, ale nie brakuje też publikacji humorystycznych i historycznych czy reportaży. Komiks frankofoński jest szeroko dostępny w Polsce. Większość klasycznych tytułów, jak „Incal" Alejandra Jodorowsky'ego i Moebiusa czy seria „Thorgal" Jeana Van Hamme'a i Grzegorza Rosińskiego, pozostaje w ciągłej sprzedaży. Nie brakuje również wydawnictw specjalizujących się w publikowaniu nowości.

Pisząc o komiksie europejskim, nie można pominąć Wielkiej Brytanii i fenomenu ukazującego się niemal od 50 lat tygodnika 2000 AD skupiającego się na tematyce sci-fi. Najpopularniejsze serie (z „Sędzią Dreddem" na czele) doczekały się – także w Polsce – wydań albumowych. Na łamach magazynu zaczynali twórcy, których dzieła wywarły olbrzymi wpływ na rozwój gatunku nie tylko w Europie, ale też (a może przede wszystkim) w Ameryce. **Debiut wielu wyspiarzy na kartach zeszytów z USA w końcówce lat 80. określany jest mianem „brytyjskiej inwazji".** Dzieła takie jak „Strażnicy" Alana Moore'a czy „Sandman" Neila Gaimana to niekwestionowane klasyki, po które warto sięgnąć również dziś.

Japonia – czytane wspak

Kraj Kwitnącej Wiśni to specyficzny rynek, który wytworzył dla mangi – tamtejszego komiksu – bardzo oryginalną formę wydawniczą. Dany tytuł ukazuje się najpierw w odcinkach na łamach zawierającego dzieła różnych autorów grubego czasopisma. Jeśli odbiór komiksu jest pozytywny, rozdziały wydaje się ponownie jako tankōbon – czarno-biały tomik w (najczęściej) kieszonkowym formacie. W Polsce właściwie nie spotka się mangi w innym wydaniu(**).

Japońskie komiksy dzieli się przede wszystkim ze względu na grupy odbiorców, do których dany tytuł jest skierowany. Wyróżnia się: kodomo (mangi dla dzieci), shonen/shojo (dla chłopców/dziewczynek) i seinen/josei (dla mężczyzn/kobiet). Nie ma oczywiście przeszkód, by mężczyzna sięgnął po „Czarodziejkę z Księżyca" – najpopularniejszą przedstawicielkę shojo z gatunku magical girls – czy też by dziewczynka czytała „Dragon Balla", czyli shonen z gatunku action adventure(***), warto jednak pamiętać, do kogo skierowany jest dany tytuł.

Istotna uwaga: mangę czyta się tak, jak tradycyjne japońskie pisma, tzn. od prawej do lewej. Na pierwszy rzut oka może wydawać się to niewygodne, jednak w praktyce można się bardzo szybko przestawić.

Co dalej?

Wymienione w tym tekście rodzaje opowieści obrazkowych to oczywiście zaledwie wierzchołek góry lodowej. Nie wspomnieliśmy o burzliwej historii medium w Polsce, komiksie dziecięcym, undergroundowym czy erotycznym. Zagłębiwszy się w temat, dosłownie każdy może znaleźć coś dla siebie. Na następnych stronach postaram się zaproponować pozycje, od których warto zacząć swoją przygodę z komiksem. »

(**) Próbę wydawania w Polsce mangowego magazynu podjęło w 2001 roku Waneko. Mangamix przetrwał przez 14 numerów, a kilka publikowanych w nim komiksów trafiło później na rynek również w formie tomikowej.

(***) Przez lata byłem wielkim fanem „Czarodziejki z Księżyca", „Dragon Balla" zaś uwielbiam do dziś. :)

TE KOMIKSY WARTO ZNAĆ

USA

„STRAŻNICY", ALAN MOORE I DAVE GIBBONS

HISTORIA Stanów Zjednoczonych potoczyła się inaczej po tym, jak podczas II wojny światowej w kraju zaczęli pojawiać się zamaskowani herosi. USA wyszły zwycięsko z konfliktu w Wietnamie, Richard Nixon został prezydentem na trzecią kadencję, a zimna wojna jeszcze nigdy nie była tak blisko przeistoczenia się w wojnę gorącą. Gdy ginie Komediant, emerytowany „superbohater", grupa dawnych sojuszników raz jeszcze musi połączyć swe siły, by wyjaśnić jego śmierć. To, co wydaje się zagadką kryminalną, szybko jednak okazuje się dużo większym problemem... **„Strażnicy" to jeden z najważniejszych komiksów w historii**, taki, który trwale wpłynął na całe medium. Przedstawiona z mistrzowską precyzją wielopoziomowa opowieść Moore'a zaliczana jest do absolutnych klasyków.

„MARVELS" KURT BUSIEK I ALEX ROSS

AUTORZY przedstawiają kilkadziesiąt lat rozwoju uniwersum Marvela: od wystawy, na której zaprezentowana zostaje Ludzka Pochodnia, przez wynurzenie się z morskich fal Namora, uformowanie pierwszego składu Avengers, atak Galactusa, debiut X-Menów i rosnącą nienawiść do mutantów, aż po śmierć Gwen Stacy. Wszystko to ukazane zostało z perspektywy zwykłego fotoreportera nowojorskiej gazety, Phila Sheldona, który rozgrywającymi się na jego oczach „cudami" dziwi się nie mniej niż zaczynający swoją przygodę z superbohaterami czytelnik. Wyjątkowość albumu podkreślają przepiękne, ręcznie malowane rysunki Aleksa Rossa. **Idealny tytuł dla osób niezaznajomionych dotąd z komiksami Marvela.**

„NOWA GRANICA" DARWYN COOKE

HISTORIA osadzona w latach 50. Uwagę Ameryki pochłaniają wyścig zbrojeń i problemy związane z segregacją rasową. Jednocześnie jest to epoka, w której wzrokiem pełnym nadziei patrzy się w świetlaną przyszłość. W tym świecie swoje pierwsze kroki stawiają superbohaterowie. Ci najpopularniejsi, jak Superman czy Batman, ci znani nieco mniej, jak Zatanna bądź Jay Garrick, i ci kompletnie już zapomniani, jak drużyna Czarnych Jastrzębi. Kolejne **wątki wprowadzane są bardzo umiejętnie, dzięki czemu nawet nieobyty z uniwersum DC czytelnik nie poczuje się zagubiony**. Przepięknie zilustrowany (Cooke słynął z unikatowego, bardzo kreskówkowego stylu) hołd dla klasycznych komiksów ze złotej ery DC Comics.

„MAUS", ART SPIEGELMAN

TO NIE tylko najważniejszy komiks o Holocauście, ale też jedna z najważniejszych opowieści o zagładzie ogółem. Losy ojca – Władysława Szpigelmana, polskiego Żyda, który cudem uniknął śmierci podczas II wojny światowej – spisane rękami syna. **Ciężka, emocjonalna historia pełna bólu, osamotnienia, okrucieństwa i bezsilności.** Dodatkowej głębi dodaje jej niezwykła forma przekazu. W „Mausie" ludzie zostali bowiem przedstawieni jako zwierzęta: Żydzi to myszy, a Niemcy – koty. Mimo iż ilustracje w albumie są czarno-białe, autor potrafi przedstawić w zachowaniu bohaterów, postawionych w ekstremalnych sytuacjach, całą gamę szarości. Komiks otrzymał w 1992 roku Nagrodę Pulitzera, wcześniej przeznaczoną wyłącznie dla literatury poważnej.

„SANDMAN”, NEIL GAIMAN, DAVE MCKEAN, SAM KIETH I INNI

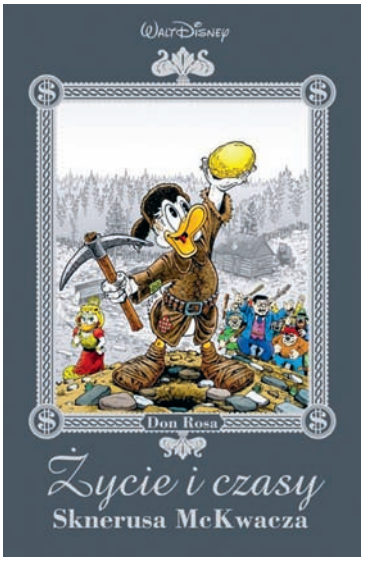
SKŁADAJĄCY się z 10 tomów cykl to mroczna, oniryczna opowieść o Władcy Snów, jednym z rodzeństwa Nieskończonych. Morfeusz po wielu latach spędzonych w niewoli brytyjskiego maga pragnie odbudować swoje – mocno podupadłe przez ten czas – królestwo. Seria, na początku stanowiąca część superbohaterskiego świata DC Comics, szybko skręca w kierunku własnego, unikalnego stylu opowieści z pogranicza horroru, mitologii i fantastyki. Autor, uważany za jednego z najwybitniejszych współczesnych pisarzy fantasy, stworzył **dzieło, które okazało się kamieniem milowym nie tylko w jego karierze, ale również w historii komiksu**, stając się wzorcem dojrzałej opowieści dla wymagającego czytelnika.

„KAZNODZIEJA” GARTH ENNIS I STEVE DILLON

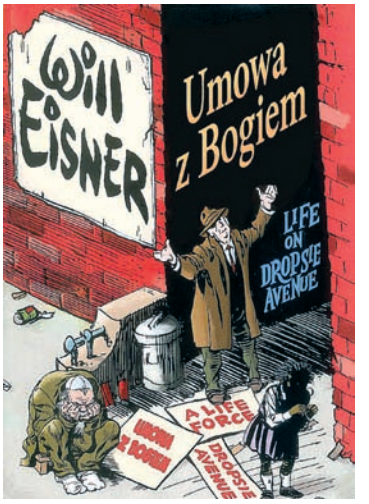
JESSE Custer wiódł niezbyt szczęśliwe, ale spokojne życie pastora w zapomnianej przez Boga mieścinie położonej gdzieś w Teksasie. Podczas kryzysów wiary pomagały mu papierosy i whisky. A przynajmniej było tak do chwili, kiedy wstąpiło w niego Genesis, owoc zakazanej miłości anioła i demona obdarzający kaznodzieję mocą wydawania poleceń słowem bożym – siłą tak potężną, że nie można jej odmówić. Od tej pory Jesse podróżuje po Stanach Zjednoczonych wraz ze swą dziewczyną Tulip i irlandzkim wampirem Cassidym, próbując odnaleźć Boga, który opuścił swoje dzieci. **Groteskowo brutalna i pełna czarnego, częstokroć obrazoburczego humoru seria** odrzuci cię lub sprawi, że pokochasz ten kultowy duet autorów.

„ŻYCIE I CZASY SKNERUSA MCKWACZA” DON ROSA

KILKULETNI Sknerus, szorując buty na ulicach Glasgow, zarabia swoje pierwsze pieniądze – legendarną dziesięciocentówkę. Trzymając w ręku dziwną monetę z obcego kraju, składa przysięgę: będzie pracował tak ciężko, jak to tylko możliwe, by osiągnąć sukces. Tak zaczyna się długa droga, w trakcie której m.in. zostanie kowbojem, weźmie udział w gorączce złota w Klondike, stanie się postrachem afrykańskiego Transwalu i cudem uniknie śmierci podczas katastrofy Titanica. Los nie szczędzi Sknerusowi ani sukcesów, ani porażek zmuszających młodego kaczora do zaczynania „kariery” niemal od zera. Największe dzieło Rosy **jest niczym filmowy „Shrek”, to wspaniale opowiedziana historia dla dzieci, w której również dorośli znajdą coś dla siebie**.



TRYLOGIA „UMOWA Z BOGIEM”, WILL EISNER



WILL Eisner to jedna z największych legend komiksu. Wyprzedzając resztę branży o dekadę, zrewolucjonizował medium poprzez pokazanie, że nie tylko jest ono źródłem rozrywki dla młodego odbiorcy, ale też może nieść ze sobą treści dla dojrzałego czytelnika. Dowód na to stanowi – uważana za pierwszą tzw. powieść graficzną – właśnie „Umowa z Bogiem”. Album **opowiada o mieszkańcach czynszowej kamienicy stojącej na Dropsie Avenue w Nowym Jorku, fikcyjnej ulicy, gdzie przeplatają się losy różnych bohaterów**. Obserwujemy ich codzienne problemy, smutki i radości w stale gotującym się, wielokulturowym tyglu Bronksu pierwszej połowy XX wieku. Klasyk, który mimo 40 lat od publikacji nie postarzał się ani o dzień – wciąż czyta się go znakomicie.

WARTO SPRAWDZIĆ RÓWNIEŻ:

- **„Hellboy”, Mike Mignola – przywołany do naszego świata rogaty demon walczy z mitycznymi istotami i nazistowskimi naukowcami. Serię wyróżnia wyjątkowo mroczna oprawa graficzna.**
- **„Sin City”, Frank Miller – seria utrzymanych w klimacie noir opowieści z tytułowego Miasta Grzechu. Jedno z największych dzieł Millera.**
- **„Usagi Yojimbo”, Stan Sakai – królik ronin przemierza XVII-wieczną Japonię, doskonaląc swoje umiejętności samurajskie, poszukując spokoju ducha i walcząc o sprawiedliwość.**
- **„Batman: Rok pierwszy”, Frank Miller i Dave Mazzucchelli – historia pierwszych kroków młodego Bruce'a Wayne'a na drodze do stania się Mrocznym Rycerzem. Jedna z najsłynniejszych opowieści o Batmanie.**
- **„All-Star Superman”, Grant Morrison i Frank Quitely – wyjątkowo emocjonalny komiks o ostatnich chwilach umierającego Supermana. Często uważany za najlepszą opowieść o Człowieku ze Stali.**

A teraz coś z zupełnie innej beczki

„Zrozumieć komiks” Scotta McClouda to pozycja genialna w swojej prostocie. Oto bowiem wszystkie najważniejsze informacje związane z komiksem przekazywane są czytelnikowi... w formie komiksu. To zaskakująco oczywiste rozwiązanie sprawdza się tutaj znakomicie. Album McClouda nie jest nudnym podręcznikiem, a raczej przewodnikiem w angażującej podróży. Informacje dotyczące historii medium, mechanizmów działania czy jego poszczególnych składowych przedstawione zostały tak przystępnie, że wiedzę tę chłonie się z czystą przyjemnością. Właściwie każdy aspekt powiązany z komiksem doczekał się tu analizy przeprowadzonej dogłębnie i wyczerpująco, ale przy tym podanej w zabawnej formie. Wspaniała lektura przeznaczona zarówno dla kompletnych laików, jak i wyjadaczy z wieloletnim doświadczeniem. »

EUROPA

„SZNINKIEL", JEAN VAN HAMME I GRZEGORZ ROSIŃSKI

DAAR to surowy świat niekończącej się wojny. Gdy J'on, przedstawiciel podobnej nieco do hobbitów rasy szninkli, zostaje rzucony na rzeź podczas jednej z bitew, sądzi, że to kres jego nieszczęsnego żywota. Niespodziewanie budzi się jednak na stosie trupów, a jego oczom ukazuje się – pod postacią czarnego monolitu – Władca Stworzyciel Światów. Powierza on małemu stworkowi misję zakończenia wojny. Jeśli bohater zawiedzie, Władca unicestwi Daar. Obserwowanie drogi – zarówno tej dosłownej, jak i metaforycznej – jaką lękliwy szninkiel przebywa, by dorosnąć do roli wybrańca, pochłania bez reszty. **Duet artystów znanych z serii „Thorgal" stworzył wybitną baśń dla dorosłych**, w której nie ma szczęśliwych zakończeń.

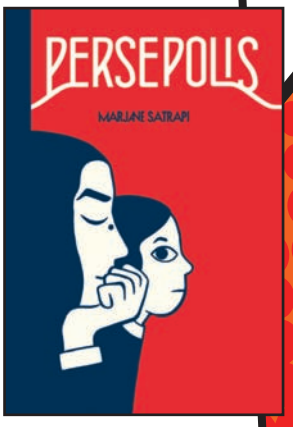
„KOT RABINA", JOANN SFAR

OSADZONA w latach 20. XX wieku w Algierii opowieść o należącym do rabina kocie, który dzięki zjedzeniu papugi swego pana otrzymuje dar mowy. Po początkowym zachwycie gadający zwierzak zaczyna sprawiać coraz więcej kłopotów, przekonany o swojej dogłębnej znajomości Tory domaga się bowiem bar micwy. **Pełna ciepła i humoru seria o egzotycznym świecie, w którym trzy największe religie potrafią żyć ze sobą w symbiozie.** Kocie obserwacje otaczających czworonożnego bohatera ludzi nie są pozbawione – jakże typowej dla jego gatunku – zadziorności. Filozoficzne dysputy między starym rabinem a przemądrzałym sierściuchem urzekają swoim wyjątkowym klimatem. Zabawna, ale bardzo mądra pozycja.

„WIECZNA WOJNA" JOE HALDEMAN I MARVANO

W ROKU 2010 grupa wyselekcjonowanych poborowych szkoli się, by utworzyć pierwszy oddział kosmicznych żołnierzy. Jednym z rekrutów jest William Mandella – niedoszły fizyk niechętny rozwiązywaniu konfliktów przy użyciu siły. Gdy ziemski statek kosmiczny zostaje zniszczony przez nieznanych wcześniej Obcych, wybucha tysiącletni konflikt... „Wieczna wojna" to **graficzna adaptacja wielokrotnie nagradzanej powieści science fiction Joego Haldemana**. Chociaż kreska belgijskiego rysownika nieco trąci już myszką (od premiery minęło 35 lat), antywojenne przesłanie komiksu chyba jeszcze nigdy nie było tak aktualne jak dziś. Pozycja obowiązkowa dla wszystkich fanów fantastyki naukowej.

„PERSEPOLIS", MARJANE SATRAPI



AUTOBIOGRAFICZNA historia o dojrzewaniu w gwałtownie i radykalnie zmieniającym się świecie. Dziewięcioletnia Marjane, wychowana w rodzinie o bardzo liberalnych poglądach, musi stawić czoła rewolucji zmieniającej Iran z monarchii konstytucyjnej w republikę islamską, późniejszej katastrofalnej wojnie z Irakiem, a także samotności i odrzuceniu na emigracji po tym, jak niewidzący innego rozwiązania rodzice wysyłają ją do Europy. **Pomimo poruszania tematów poważnych i wstrząsających nie zabrakło tutaj też miejsca na odrobinę humoru – wszak jest to opowieść widziana oczami dziecka.** Komiks zdobył całą masę prestiżowych nagród, a animowany film pełnometrażowy na jego podstawie otarł się o Oscara.

„INCAL", ALEJANDRO JODOROWSKY I MOEBIUS

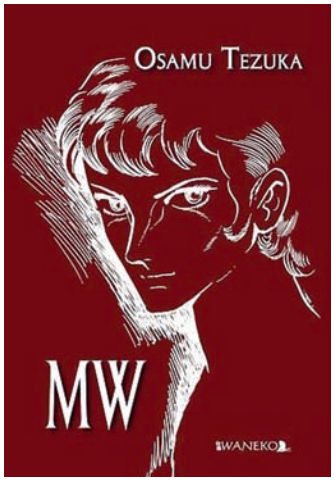
GDY w ręce nieporadnego detektywa Johna Difoola trafia świetlisty Incal – niewielki artefakt o potężnej mocy – rozpoczyna się lawina zdarzeń, których nie są w stanie przerwać nie tylko kasty rządzące planetą i obce rasy z sąsiedniej galaktyki, ale też czas, przestrzeń czy rzeczywistość. Duet artystów stworzył **oszałamiającą swoim rozmachem dystopijną space operę**, łącząc ze sobą naukę, technologię, intrygi polityczne oraz wątki mistyczne, religijne i miłosne. Mnogość ukrytych na kartach komiksu metafizycznych symboli i znaczeń można docenić i zrozumieć dopiero po ponownej lekturze. „Incal" to pomnik nieskończonej wyobraźni Jodorowsky'ego, mistrzowsko zwizualizowanej przez słynącego z ultraszczegółowej kreski Moebiusa.

Cudze chwalicie, swego nie znacie

„Osiedle Swoboda" Michała Śledzińskiego jest najważniejszym polskim komiksem przełomu stuleci. Publikowana pierwotnie na łamach magazynu Produkt i cyklicznie wznawiana w formie albumowej seria składa się z epizodów, które łączy tytułowe fikcyjne osiedle. Piątka głównych bohaterów zmaga się z codziennością młodych ludzi bez większych perspektyw: przemocą, używkami, uczuciami, nudą. Dodając do monotonii blokowiska szczyptę surrealizmu, autor tworzy słodko-gorzkie opowieści, jakie równie dobrze mogłyby być snute w środku nocy, z procentami w dłoni, na ławce przy osiedlowym skwerku. Autentyczność albumu budzi nostalgię za czasami, które pomimo szarości zdają się o wiele bardziej kolorowe niż teraźniejszość.

JAPONIA

„MW”, OSAMU TEZUKA



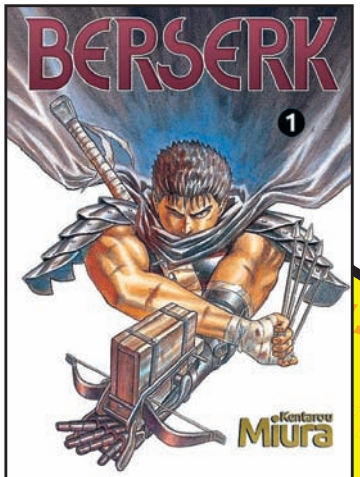
GDYBY nie Tezuka, nie byłoby japońskiego komiksu, jaki dziś znamy. Na liście tytułów wartych przeczytania nie może więc zabraknąć dzieła tego „boga mangi”. „MW” to jednak w bibliografii autora pozycja nietypowa. **Porównywany do Disneya twórca zaproponował tym razem niezwykle mroczny kryminał.** Michio Yuki jest wykształconym, inteligentnym i szalenie przystojnym pracownikiem sektora bankowości. Ma tylko jeden mankament: jego hobby to dokonywanie makabrycznych morderstw. Po piętach zabójcy depcze ksiądz, którego w przeszłości łączyła z Michio intymna relacja. Dodatkowego ciężaru dodaje historii osadzenie jej w trudnych dla Japonii powojennych czasach. Mocna rzecz w specyficznym dalekowschodnim sosie. Gdy tylko znów pojawi się na rynku, polecam też sięgnąć po inne dzieło Tezuki – dwutomowy komiks „Do Adolfów”.

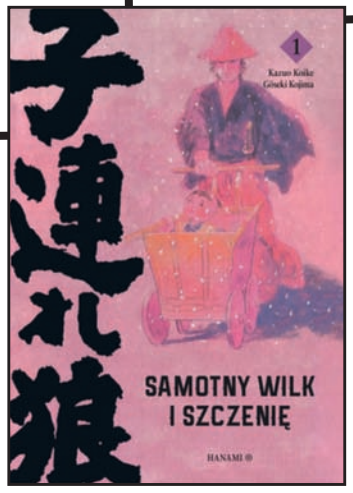
„AKIRA”, KATSUHIRO ŌTOMO

ULICAMI Neo-Tokio, nowej japońskiej stolicy odbudowanej na zgliszczach pozostałych po III wojnie światowej, rządzą poruszające się na motocyklach młodociane gangi. Członkiem jednego z nich jest Tetsuo. Nastolatek ulega wypadkowi, przez co trafia do wojskowego laboratorium. Tam poddany zostaje eksperymentom, w wyniku których zyskuje ogromną potęgę. Młody chłopak zdaje się jednak nie rozumieć, że w parze z wielką mocą powinna iść wielka odpowiedzialność. „Akira” to **wspaniały futurystyczny thriller łączący technologię z wątkami nadprzyrodzonymi** – i należy zaznaczyć, że to pozycja wyłącznie dla dorosłych czytelników. Na kanwie komiksu powstał uznany film animowany, który w dużej mierze odpowiada za rozkwit popularności mangi na Zachodzie.

„BERSERK”, KENTARŌ MIURA

MANGA określana mianem najlepszego komiksu dark fantasy w historii, stanowiąca **źródło inspiracji twórców Dark Souls i Elden Ringa**. Śledzimy losy Gutsa, osieroconego najemnika, którego jedynym celem jest wieczna walka z potworami zamieszkującymi fantastyczny (ale bynajmniej nie baśniowy) świat przypominający nieco średniowieczną Europę. Szybko okazuje się jednak, że w kwestii zła i okrucieństwa nad potworami potrafią górować ludzie... Pozycja niezwykle mroczna i brutalna. Dosłowność przedstawianej przemocy sprawia, że „Berserk” to lektura przeznaczona wyłącznie dla dorosłego czytelnika. Autor zmarł w ubiegłym roku, niemniej opowieść będzie kontynuowana przez pracujących nad mangą od lat asystentów Miury.





„SAMOTNY WILK I SZCZENIĘ”
KAZUO KOIKE I GOSEKI KOJIMA

HISTORIA oficjalnego kata szogunatu, Ogami Itto, oskarżonego podstępnie o organizowanie zamachu na życie swego pana. Skazany mężczyzna nie akceptuje wyroku szoguna i ucieka wraz z jedyną osobą ze swojej rodziny, która uniknęła smutnego końca – rocznym synkiem Daigorō. Od tej pory bohaterowie znani są jako Samotny Wilk i Szczenię, **płatni zabójcy i banici wyjęci spod prawa, podążający ścieżką zemsty**. Podejmując się często zadań sprzecznych z kodeksem honorowym bushido, zbliżają się nie tylko do swego celu, ale też do ostatecznego potępienia. Ta ceniona ze względu na swą wierność realiom historycznym klasyczna manga uważana jest przez wielu za najwspanialszą sagę samurajską w dziejach opowieści obrazkowych.

„HIROSZIMA 1945. BOSONOGI GEN”
KEIJI NAKAZAWA

CZĘŚCIOWO autobiograficzna opowieść o bosonogim chłopcu, który był świadkiem wybuchu bomby atomowej 6 sierpnia 1945 roku. Cudem uniknąwszy śmierci, przechodzi przez piekło następnych dni, gdy pozostali przy życiu mieszkańcy próbują przetrwać w doszczętnie zrujnowanym mieście. Autor (sam prezentujący mocno antywojenne postawy) przedstawia również nastawienie japońskiego społeczeństwa. Większość ludzi, uformowana przez niesamowicie sprawną propagandę rządu na posłuszne marionetki, była gotowa poświęcić się dla z góry przegranej sprawy. **Bardzo dojrzała, niesamowicie emocjonalna historia o koszmarze wojny**, skutkach ataku atomowego i relacjach międzyludzkich ukazana z perspektywy młodego człowieka. |CDA|

MAGAZYN kulturalny

film

„CZARNA PANTERA: WAKANDA W MOIM SERCU”

Ocena: 6

WIELE problemów tego filmu wynika z wydarzenia, na które twórcy nie mieli żadnego wpływu – przedwczesnego odejścia Chadwicka Bosemana. Zamiast jednak wykonać krok wstecz i przedefiniować całość, zdecydowano się rozbudować napisany już scenariusz o wątek śmierci opiekuna Wakandy. I niestety efekt końcowy bywa czasem dość niezgrabny. **Film trwa prawie trzy godziny, ale nie znaczy to, że wiele się w nim dzieje.**

Opuszczona przez władcę kraina słynąca z bogatych złóż vibranium zetrze się z podmorską cywilizacją, która proponuje jej krwawy sojusz przeciwko reszcie ludzkości. Oferta niby kusząca, zwłaszcza wobec nieustannych prób kradzieży tego niewykrywalnego przez detektory metalu, ale jednak trochę przypominająca leczenie dżumy cholerą. I choć nie jest to może najlepiej przedstawiony motyw kolonializmu w historii kina, naprawdę daje radę, jak na realia popkulturowej rozrywki.

Gorzej, że stojącego na czele „tych złych” Namora, ubranego w zielone kąpielówki łotrzyka o aparycji Hermesa, trudno traktować poważnie. Gdy pojawił się wraz z podwładnymi na ekranie, odruchowo sprawdziłem, czy nie sprzedano mi biletów na „Avatara”. Swoje trzy grosze dokładają też nie najlepszej jakości efekty specjalne (często maskowane tanim slow motion) i nieciekawa sceneria finału (okręt, bezkresny ocean i kawał pustyni). Łatwiej byłoby to wszystko wybaczyć, gdyby film chociaż nie nudził.

„Wakanda...” pozostanie więc u mnie wyłącznie na liście filmów obejrzanych. Do serca trafiła tylko na krótką chwilę, gdy prezentując nam na początku logo wytwórni, żegnała Bosemana odgłosem wiejącego wiatru. ***[Otton]***

książka

„BAŚNIOWA OPOWIEŚĆ”, STEPHEN KING

Ocena: 7

PRZY okazji kolejnych premier książek Kinga od bardzo długiego czasu powtarzam to samo: „Mistrz ma już najlepsze lata twórczości za sobą. Poniżej pewnego poziomu nie schodzi, ale na arcydzieła nie liczcie”. Nie inaczej wypadł i tym razem, gdy **postanowił stworzyć – dla odmiany – nie horror czy thriller, a baśń. Oczywiście taką w swoim stylu**, znacznie bliższą klimatem pierwszym wersjom opowieści braci Grimm, z wyczuwalnym posmakiem Lovecrafta.

Ale musicie uzbroić się w cierpliwość. Przez pierwszą połowę historii rozpisanej na 700 stron baśni nie ma tu wcale. Jest za to typowy „obyczajowy King”. Bohater to obciążony traumą (tragiczna śmierć matki i alkoholizm ojca) 17-latek mieszkający rzecz jasna w zwykłym, małym miasteczku. Dzieciak powoli zaprzyjaźnia się z pewnym wrednym starcem, który mieszka w okolicy w rozpadającym się domu. I choć nie dzieje się wtedy prawie nic, czyta się to doskonale.

Paradoksalnie gdy stary człowiek pokazuje wreszcie nowemu druhowi przejście do Innego Świata, cała magia jakoś znika – nawet mimo zamieszkujących krainę zaklętych księżniczek, mówiących zwierząt, ożywionych zmarłych, mackowatych stworów z piekielnych otchłani itp. Dzieje się naprawdę wiele, tuziemcy biorą bowiem bohatera za legendarnego księcia, który wyzwoli ich świat z plagi. Tyle że King pisał tę część raczej „warsztatem” niż sercem, a rozmaite nawiązania do znanych baśni umieścił w powieści bez wdzięku – niekiedy dosłownie rzucał tekstami w rodzaju „toż to całkiem jak...”. W efekcie **„obyczajową” połowę historii łyknąłem niczym głodny pelikan – w jeden dzień. Połówka „baśniowa” zajęła mi zaś dni cztery...** Stąd końcowa ocena to średnia z ósemki wystawionej za pierwszą część książki i szóstki za drugą. ***[Smuggler]***

serial

„RÓD SMOKA”

Ocena: 8+

154 lata przed narodzinami bohaterów „Gry o tron” – Daenerys Targaryen i Jona Snowa – kontynentem Westeros wstrząsnął Taniec Smoków, czyli wojna sukcesyjna dwóch gałęzi panującej dynastii. Historię tę jak dotąd mogliśmy poznać tylko poprzez „Ogień i krew” – quasi-kronikę historyczną pióra George’a R.R. Martina. Znaleźli się jednak śmiałkowie, którzy mimo fatalnego odbioru ostatnich sezonów „Gry o tron” postanowili wykorzystać tę książkę, by stworzyć prequel popularnego niegdyś serialu. A zadanie nie było łatwe, bo pierwszy sezon skupił się na powolnym budowaniu zrębów późniejszego konfliktu, nie dając nam zasmakować prawdziwie dramatycznej i krwistej akcji, z kolei konieczne przeskoki czasowe (i to pomimo skondensowania Martinowskiej narracji) wymusiły zmianę aktorów wcielających się w kluczowe postacie. Dzięki uczestnictwu w projekcie samego autora książek w serialu udało się oddać to, co w powieściach fantasy Martina było najbardziej zajmujące: wciągające, wielowarstwowe intrygi oraz fascynujące, wiarygodne postacie. Ten **autentyzm to zresztą zasługa nie tylko scenariusza, ale też wyśmienitej obsady** – pierwsze skrzypce gra Paddy Considine jako król Viserys, ale reszta aktorów również nie zawodzi.

Z perspektywy fana prozy Martina można się oczywiście do pewnych rzeczy przyczepić. Zmiana okoliczności, w jakich następowały niektóre wydarzenia, nieco psuje ich wiarygodność. Da się też odczuć, iż scenarzyści darzą sympatią dwie główne bohaterki serialu i nieco naginają fabułę, by je wybielić. Ale to drobne zgrzyty niezmieniające faktu, że i miłośnicy „Pieśni Lodu i Ognia”, i wielbiciele „Gry o tron”, i po prostu osoby ceniące opowieści o spiskach, knowaniach oraz polityce znajdą tu coś dla siebie. ***[DaeL]***

WARTO POCZYTAĆ

POLECA: SMUGGLER

„Echo", Thomas Olde Heuvelt

PONAD 600-stronicowe „Echo" skandynawskiego twórcy horrorów – opowieść o człowieku opętanym przez górę – wzbudziło zachwyt Stephena Kinga, choć recenzje w stylu „przerażająco nude!" też się zdarzają. Niemniej warto zaryzykować i sprawdzić, do której grupy czytelników będziecie się zaliczać. Alpinista ledwie uchodzi z życiem z dziwnego wypadku i zostaje przetransportowany do szpitala, gdzie zaczynają dziać się niewytłumaczalne rzeczy... ***[Smuggler]***

WARTO POCZYTAĆ

POLECA: SMUGGLER

„Zostaw broń, weź cannoli. Kulisy powstania filmu »Ojciec chrzestny«", Mark Seal

Z OKAZJI 50-lecia słynnej ekranizacji „Ojca chrzestnego" Mark Seal napisał książkę pokazującą kulisy powstawania tego dzieła. Historia filmu to opowieść o walkach. Wprawdzie bezkrwawych, ale równie bezwzględnych i emocjonujących, jak mafijne porachunki. To opis walki o przetrwanie Paramount Pictures desperacko szukającego materiału na hit mogącego uratować wytwórnię od bankructwa. To opis zaciętych walk o role toczonych pomiędzy gasnącymi już gwiazdami i aktorami, którym dopiero marzył się status hollywoodzkiego celebryty. To opis walki o finalny kształt dzieła (mafiosi mieli tu rozmaite obiekcje). To także masa ciekawostek, anegdot (niekoniecznie śmiesznych) czy niepublikowanych dotąd zdjęć z planu. Książka warta przeczytania. ***[Smuggler]***

muzyka

„HYPER-DIMENSIONAL EXPANSION BEAM", THE COMET IS COMING

Ocena: 9

„DAWNO, dawno temu w odległej galaktyce...", chciałoby się napisać o tym, co wyczynia trio The Comet Is Coming. Na szczęście zasilający ten kosmiczny zespół Shabaka Hutchings („King Shabaka"), Dan „Danalogue" Leavers i Max „Betamax" Hallett tworzą muzykę na Ziemi, tu i teraz, czego efektem jest płyta „Hyper-Dimensional Expansion Beam".

Napisać, że trzeci album brytyjskiej formacji to sztos, ogień i czad, to jak nie napisać nic. Recenzentka New Musical Express, Ella Kemp, stwierdziła, iż „z TCIC jest tak, że nigdy nie możesz być pewien, dokąd cię zabiorą". Istotnie, już pierwsze takty zapowiadają nieziemską wyprawę w hiperprzestrzeń jazzu, funku, elektroniki i rocka spod znaku psychodelii. Transowe „Coda" i „Pyramid" zniewolą pląsających, a u bardziej nieśmiałych, którzy twierdzą „ja nie tancjor", uruchomią podrygiwanie nóżką. „Lucid Dreamer" pozwoli odsapnąć od tańca i odpłynąć w nostalgiczno-gwiezdne przestrzenie w towarzystwie drum & bassu. „Tokyo Nights" nie powstydziliby się członkowie starego, dobrego krautrockowego Tangerine Dream, gdyby grał z nimi spazmatyczny saksofonista pokroju Shabaki. Z kolei utwory „Angel of Darkness", „Aftermath", „Atomic Wave Dance" czy „Mystik" mogłyby trafić na ścieżkę dźwiękową „Kosmosu 1999", „Gwiezdnych wojen", „Star Treka" lub „Godzilli".

Aż trudno uwierzyć, że ten niepowtarzalny album powstał w zaledwie cztery dni (w studiu Petera Gabriela). Na koniec pytanie retoryczne. Czy można polecieć daleko poza granice Układu Słonecznego i wrócić na Ziemię w niecałe trzy kwadranse? Z Kometami można, ale to ten rodzaj podróży, z której w ogóle nie chce się wracać. ***[Chen Pi]***

serial

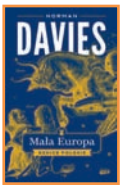
„WŁADCA PIERŚCIENI: PIERŚCIENIE WŁADZY"

Ocena: 6+

TWÓRCY serialu podjęli się wręcz karkołomnej próby opowiedzenia wydarzeń zawartych w biblii fanów J.R.R. Tolkiena, czyli „Silmarillionie"... nie mając do niego praw! W produkcji splatają się więc losy zarówno postaci znanych z dzieł pisarza (Galadriela, Elrond), jak i bohaterów wykreowanych przez scenarzystów. Paradoksalnie **zdecydowanie korzystniej wypadają tu wytwory fantazji ludzi z Amazona**. Galadriela jest zbyt sztywna, nawet jak na elfkę, zagrana jednowymiarowo, a jej niektóre działania wydają się mało logiczne. Elrond radzi sobie lepiej – wątek jego przyjaźni z krasnoludem Durinem to jedna z przyjemniejszych rzeczy, jaką oferuje serial. Z nowych postaci przekonująco wypada elf Arondir, kowal Halbrand ma w sobie to „coś", a show kradnie Adar, charyzmatyczny wódz orków. Pochwalę też bohatera zbiorczego: plemię Harfootów. Niby Tolkienowskie hobbity, a jednocześnie dalekie od przesadnie bukolicznej wizji tego ludku z książek brytyjskiego pisarza.

Fabuła rozkręca się powoli, **pierwsze odcinki są wręcz przeraźliwie nudne, potem na szczęście akcja rusza z kopyta**. Niekiedy nawet za bardzo, bo wydarzenia, które w książkach dzieliły setki lat, tu następują jedno po drugim. Do tego trzeba naprawdę mocno „zawiesić niewiarę", by przełknąć część zwrotów akcji.

Cóż, jeśli jesteście ortodoksyjnymi fanami Tolkiena i oczekujecie wiernej ekranizacji, „Pierścienie Władzy" doprowadzą was do zgrzytania zębami. Ale jeżeli podejdziecie do nich jako do fanfika, to obejrzycie całkiem przyzwoity, choć niepowalający serial high fantasy. Tolkiena nie wielbię, ale lubię, a przy dziele Amazona bawiłem się nawet nieźle. Czekam na drugi sezon. ***[Smuggler]***



POLECA: SMUGGLER

WARTO POCZYTAĆ

„Mała Europa. Szkice polskie", Norman Davies

AUTORA chyba przedstawiać nie muszę – niejeden raz pisał już o historii Polski, a „Boże igrzysko" powinno być wręcz lekturą obowiązkową dla każdego, kto interesuje się dziejami naszego kraju. „Witamy na planecie Polska – w wyjątkowym miejscu o niezwykle bogatej historii. Jest tu pełno niespodzianek, chociaż nie wszystkie Państwa zachwycą". Zachęcać do sięgnięcia po jego nową książkę też raczej nie trzeba. ***[Smuggler]***

serial

„ANDOR”

Ocena: 9

W KOŃCU dowód na to, że „The Mandalorian” nie był wypadkiem przy pracy. Jeśli o mnie chodzi, Disney może sobie darować filmy – nawet wyśmiewany „Obi-Wan Kenobi” w ostatecznym rozrachunku mi się podobał. Teraz do listy tytułów, które trzymają markę Gwiezdnych Wojen na przyzwoitym poziomie, dochodzi „Andor” („Gwiezdne wojny: Parszywa zgraja” czekają w kolejce, ale czuję, że serial okaże się tak samo dobry, jak „Rebelianci”).

Miałam duże oczekiwania względem historii o Cassianie, ponieważ „Łotr 1” jest jednym z moich ulubionych obrazów ze świata Gwiezdnych Wojen. „Andor” **rozwija się wolno i elegancko, nie szafując scenami akcji i zwinnie lawirując pomiędzy kilkoma wątkami**. Tytułowy bohater, pragmatyczny i niepoddający się straceńczym ideologiom, ładuje się w operację przygotowywaną przez komórkę rodzącej się Rebelii. Na odległym Coruscancie obserwujemy zaś osoby pociągające za sznurki, które swoim buntem przeciwko Palpatine’owi ryzykują karierę i życie.

Najciekawszy wątek opowiada o dwójce imperialnych oficerów niezależnie od siebie trafiających na trop Andora i próbujących go dopaść. To jeden z niewielu seriali z uniwersum, który nie czyni ze zwolenników Imperium zaślepionych idiotów, a ze szturmowców niepotrafiących trafić do celu pętaków. Zwłaszcza ostatnie odcinki świetnie obrazują silne i słabe strony Imperium: z jednej strony rozumiemy, skąd wzięła się jego potęga, ale z drugiej widać też, w którym miejscu zaczyna się wszystko sypać.

Zdjęcia do drugiego sezonu już ruszyły, a ja mam nadzieję, że nic nie przeszkodzi ekipie w dowiezieniu serialu na czas. ***[Ranafe]***

film

„BLACK ADAM”

Ocena: 7

SEANS najnowszego filmu ze stajni DC zaczyna się w sposób najgorszy z możliwych – od długiej ekspozycji nieudolnie próbującej wciągnąć widza w świat starożytnej magii. Na szczęście jest to wybryk raczej pojedynczy, bo **choć „Black Adam” rzeczywiście wygląda na film nieco anachroniczny, jakby nakręcony przed „epoką Marvela”, to przynajmniej jego akcja toczy się dość wartko**.

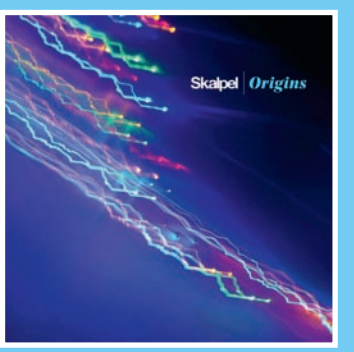
W ogóle należałoby powiedzieć, że „Black Adam” nie jest tym, na co wygląda. Zwiastuny mogły sugerować, że to opowieść o pojedynczym antybohaterze z uniwersum DC, swego rodzaju wypaczonej wersji Shazama. Tymczasem tytułowej postaci poświęcono nie więcej czasu niż walczącemu z nią Towarzystwu Sprawiedliwości. Ba, wątki współdziałania i relacji wewnątrz supergrupy stanowią wręcz serce filmu. Z kolei historia samego Adama, opowiadająca o przebudzeniu legendarnego bohatera bliskowschodniego miasta Kahndaq, ma w sobie mniej z klasycznej filmowej młócki wypełnionej długimi sekwencjami akcji, a więcej z...„Terminatora 2”. Jasne, to mocno odtwórcze, ale jeśli komuś humor w stylu zrobotyzowanego Arniego przypadł do gustu, to przy „Black Adamie” też będzie się dobrze bawił.

Najsłabszymi aspektami produkcji są oczywiście (to już standard dla kina superbohaterskiego) postać głównego złoczyńcy i finałowe starcie. Ale dla humoru i kilku występów aktorskich (The Rock wypadł nieźle, Pierce Brosnan jako Doctor Fate i Aldis Hodge wcielający się w Hawkmana – jeszcze lepiej) można na to przymknąć oko. „Black Adam” filmem wybitnym nie jest, ale na pewno nie wymęczy widza tak, jak kilka ostatnich produkcji Marvela. ***[DaeL]***

muzyka

„ORIGINS”, SKALPEL

Ocena: 9



OBAWIAŁEM się jak cholera kolejnej płyty, bo Skalpela – co tu ukrywać – lubię. Bałem się też, że Marcin Cichy i Igor Pudło po ponad dwóch dekadach aktywności scenicznej dadzą sobie przyzwolenie na odcinanie kuponów i odgrzewanie kotletów z soczewicy. A tymczasem **„Origins” – poniekąd wbrew tytułowi – brzmi świeżo i rześko**, choć sami artyści przyznają, że na ich najnowszym albumie znajduje się wiele śladów muzyki lat 90., której słuchali.

Istotnie piąty album duetu z Wrocławia otwiera kawałek „Connection” witający nas „tłustym beatem” (jak mawia DJ-ka Ane) z wplecionymi skrawkami saksofonu i znajomymi wokalizami. Dalej jest tylko lepiej. W „Why Not Jungle” uroczo pobrzękuje kontrabas w doborowym towarzystwie drum’n’bassowo-elektonicznych klimatów, które przypomniały mi fascynację „Detunized Gravity”, debiutem berlińskiego tria De-Phazz. Mocno taneczne „Momentum” przepięknie tchnie francuskim duetem Daft Punk, z kolei „Prism” – bogato inkrustowany smyczkami i delikatnymi wokalami – przywiódł mi na myśl melanż Hidden Orchestry i Smolika z jego najlepszych lat (płyta „3”).

Zarówno **klimatów electro, funku, trip hopu, downtempa czy nawet balearskiego house’u** (wiecie... z automatem perkusyjnym Roland TR-909), jak i rozmaitych analogii, podobieństw czy skojarzeń można doszukiwać się w nieskończoność. Jedno jest pewne: jak na przyrząd z chirurgicznej stali przystało, „Skalpel” wciąż precyzyjnie tnie stare polskie „dżezy”. I nie widać na nim żadnych śladów ani rdzy, ani zużycia. ***[Chen Pi]***

POLECA: SMUGGLER

WARTO POCZYTAĆ

„Ciało. Instrukcja dla użytkownika”, Bill Bryson

Przy recenzji każdej książki Brysona piszę to samo: „To autor najciekawszych nudnych książek na świecie”. Bo też jego styl jest dość specyficzny, a poruszane tematy nie zawsze porywające. Niemniej nigdy dotąd nie żałowałem, że poświęciłem czas na lekturę któregoś z jego dzieł. „Całe życie spędzamy w jednym ciele, a jednak wielu z nas nie ma pojęcia, ani jak ono dokładnie działa, ani z czego się konkretnie składa. Ideą, która przyświecała mi podczas pisania książki, była próba zrozumienia tego niezwykłego i tajemniczego mechanizmu, jakim jest każdy z nas”, wyjaśnia Bryson. ***[Smuggler]***

KADREM I DYMKIEM

PROWADZĄCY TEN KĄCIK GRUBY AL TO WŁAŚCICIEL LICZĄCEJ PRZESZŁO TYSIĄC WOLUMINÓW I STALE POWIĘKSZAJĄCEJ SIĘ KOLEKCJI KOMIKSÓW. JEGO ULUBIONYM GATUNKIEM POZOSTAJĄ CZYTANE OD DZIECIŃSTWA AMERYKAŃSKIE HISTORIE O SUPERBOHATERACH, ALE NIE POGARDZI TEŻ POZYCJAMI EUROPEJSKIMI CZY DOBRĄ MANGĄ.

„LIGA NIEZWYKŁYCH DŻENTELMENÓW", T. I

SCENARIUSZ: ALAN MOORE, RYSUNKI: KEVIN O'NEILL

OCENA: 9+

SCHYŁEK XIX wieku, Imperium Brytyjskie znajduje się u szczytu swej chwały. Na potęgę korony czyhają jednak przeciwnicy, którym armia królowej Wiktorii nie jest w stanie stawić czoła. Potrzeba więc zespołu złożonego z wyjątkowych osobistości – Allan Quatermain, Mina Murray, kapitan Nemo, Hawley Griffin oraz dr Henry Jekyll / pan Hyde skonfrontują się z zagadkowym Doktorem i jego niecnym planem zdobycia władzy nad światem.

Alan Moore, bez wątpienia jeden z najlepszych komiksowych scenarzystów w historii, wziął tym razem na tapet XIX-wieczne powieści groszowe. Wymieszawszy retrofuturyzm z konwencją komiksów o superbohaterskich drużynach, stworzył historię, której oryginalność uderza już od pierwszych stron. Równie istotna wydaje się warstwa graficzna, bez niej bowiem „Liga" nie byłaby komiksem tak wyjątkowym. Ekspresja i szalona szczegółowość kreski O'Neilla wspaniale budują klimat steampunkowej wersji wiktoriańskiej Anglii. Mamy tu zarówno slumsy i zasnute smogiem przemysłowe dzielnice Londynu, jak i cudowne maszyny przyszłości na czele ze słynnym „Nautilusem" kapitana Nemo.

Debiutująca w 1999 roku, a wydana w Polsce już po raz trzeci seria to znakomita rozrywka niepozbawiona ambicji, by być czymś więcej. Hołd złożony klasykom literatury przygodowej sam stał się klasykiem, który po prostu wypada znać!

„X-MEN. PUNKTY ZWROTNE – POWTÓRNE PRZYJŚCIE"

SCENARIUSZ: M. CAREY, M. FRACTION, C. YOST, C. KYLE, Z. WELLS, RYSUNKI: D. FINCH, S. IMMONEN, T. DODSON, G. LAND, M. CHOI, I ROBERSON

OCENA: 5+

„NO MORE mutants". Wraz z wypowiedzeniem tych słów Scarlet Witch pozbawiła genu X ponad 99% populacji homo superior. Gatunek wydawał się skazany na wymarcie aż do pojawienia się Hope – pierwszej nowo narodzonej mutantki. Teraz X-Meni z niepokojem wyczekują jej powrotu z przyszłości, gdzie szkolona przez Cable'a przygotowywała się do roli wybrańca. Postawione przed nią zadanie jest ekstremalnie trudne, dziewczyna musi bowiem ocalić swoich pobratymców przed Bastionem – arcypotężnym wrogiem, który poprzysiągł ostatecznie unicestwić całą rasę ludzi z supermocami.

Seria „Punkty zwrotne" przedstawia najistotniejsze momenty w zagmatwanej historii X-Menów. Trzy pierwsze tomy tworzą słynną „Trylogię mesjasza". Po niezłym „Kompleksie mesjasza" i fatalnej „Wojnie o mesjasza" przyszła pora na ostatni akt. Finał swoim poziomem plasuje się pomiędzy poprzednimi częściami – **to przeciętny komiks o starciu ogromnej grupy postaci (chwilami wręcz zbyt licznej) z raczej mało charakterystycznym oponentem** (szkoda, w Bastionie tkwił potencjał na ciekawszego bohatera). W skład albumu wchodzą zeszyty ukazujące się pierwotnie w kilku seriach, a zmieniające się z rozdziału na rozdział rysunki i styl narracji nie pomagają w budowaniu spójnej historii. Miało być z rozmachem, wyszedł średniak, który wszyscy – prócz największych „komplecistów" – mogą sobie spokojnie odpuścić.

„NAJJAŚNIEJSZY DZIEŃ"

SCENARIUSZ: PETER J. TOMASI, GEOFF JOHNES
RYSUNKI: IVAN REIS, PATRICK GLEASON, JOE PRADO

OCENA: 8

W FINALE sagi „Najczarniejsza noc" Biała Latarnia – esencja i fundament wszystkiego, co żyje – wskrzesza 12 bohaterów. Marsjański Łowca, Hawkman i Hawkgirl, Aquaman czy Firestorm powstają z martwych w konkretnym, choć niejasnym na początku dla nich samych celu. Najważniejsza rola – spajającego losy pozostałej jedenastki powiernika białego pierścienia – przypada w udziale Bostonowi Brandowi. Były akrobata, funkcjonujący po śmierci na pograniczu świata żywych i umarłych jako Deadman, musi odnaleźć ostatniego obrońcę planety, który stawi czoła zbliżającemu się niebezpieczeństwu.

Jak widać, główne role przydzielono postaciom zazwyczaj słabiej eksponowanym, co w połączeniu z mnogością niepowiązanych ze sobą na pierwszy rzut oka wątków może nieco przytłoczyć czytelnika. Opowieść poprowadzona jest jednak tak umiejętnie, że odkrywanie kolejnych elementów układanki sprawia ogromną frajdę. „Najjaśniejszy dzień" to jeden z największych eventów w historii komiksów DC, **nie sprawdzi się jednak jako samodzielna pozycja dla kogoś, kto o superbohaterach wie niewiele**. Wymaga bowiem znajomości zarówno przeszłości poszczególnych herosów, jak i całego uniwersum. Fani kolorowych peleryn, czytając zamkniętą na niemal 700 stronach opowieść, będą natomiast bawili się znakomicie. |CDA|

Pod choinkę i na cały Nowy Rok!

Koniec roku to tradycyjnie okres, w którym dzielimy się prezentami z bliskimi. Z tego względu przygotowaliśmy dla was „podpowiadajkę". Być któraś z poniższych propozycji przypadnie wam do gustu i pomoże sprawić radość ukochanej osobie.

Chcieliśmy, żeby propozycje prezentowe zebrane przez nas i naszych Partnerów były zróżnicowane. Na kolejnych stronach znajdziecie więc nie tylko pomysły dotyczące stricte komputerów, ale też szerzej rozumianą elektronikę użytkową. Mamy nadzieję, że tak szeroki wybór sprzętu sprawi, iż każdy bez kłopotu znajdzie tu coś dla siebie lub bliskich. Korzystając zaś z okazji, chcieliśmy życzyć Wam zdrowych, pogodnych świąt oraz wszystkiego dobrego w nadchodzącym roku. Oby był to czas wypełniony samymi świetnymi grami i oby każdemu z nas udało się wygospodarować choćby chwilę, by oderwać się od codziennej gonitwy i odpocząć. Życzymy Wam również, aby to, co znajdziecie pod choinką, służyło Wam jak najdłużej i jak najlepiej.

CD-Action wraz z Partnerami

ACER NITRO 5

Jeśli szukasz świetnego laptopa pod choinkę, Acer Nitro 5 jest rozwiązaniem optymalnym. To model, **który rewelacyjnie wypada pod względem stosunku jakości do ceny, a warto zaznaczyć, że zainstalowano w nim kartę NVIDIA GeForce RTX 3060.** Poza oczywistymi zaletami w postaci wysokiej wydajności w grach umożliwia ona również korzystanie ze sztandarowych technologii NVIDII: dzięki ray tracingowi gry nabiorą realizmu, DLSS sprawi, że zyskamy dodatkowe klatki animacji, Reflex i związana z nim redukcja lagu pozwoli nam zaś zyskać przewagę w rozgrywkach sieciowych. Acer Nitro 5 jest przy tym „maszyną", której niestraszna również nauka czy praca – dzięki wydajnemu procesorowi AMD Ryzen 7 6800H, który został wyposażony w 8 rdzeni i 16 wątków, sprosta każdemu zadaniu. Tym, co przykuwa uwagę, jest także bardzo wygodna i stabilna klawiatura oraz dobra kultura pracy. Ten sprzęt bez wątpienia przyniesie radość obdarowanej nim osobie.

Cena: 5200 zł
www.acer.com

ROG SWIFT OLED PG42UQ

Ten monitor to prawdziwy klejnot w ofercie ROG. **Jest pierwszym na świecie 42-calowym ekranem gamingowym korzystającym z technologii OLED.** Przy rozdzielczości 4K oferuje po podkręceniu częstotliwość odświeżania na poziomie 138 Hz. Mamy tu czas reakcji GtG wynoszący ledwie 0,1 ms, kompatybilność z G-Sync, 10-bitową głębię kolorów, pokrycie palety DCI-P3 w 98% ze współczynnikiem Delta < 2 oraz porty HDMI 2.1 i DisplayPort 1.4. Interesującym faktem wydaje się obecność radiatora, który sprawia, że temperatura pracy panelu jest niższa o 8%, dzięki czemu wzrasta żywotność sprzętu. Producent powalczył również z odbiciami: wyświetlacz wyposażono w warstwę antyrefleksyjną, urządzenie sprawdzi się więc wyśmienicie jako duży ekran dla peceta o niezrównanych w porównaniu do matryc IPS kolorach i nieskończonej głębi czerni.

REPUBLIC OF GAMERS

Cena: 7999 zł
rog.asus.com

EPSON CO-FH02

EPSON

Mobilny projektor 3LCD o dużej mocy 3000 lm potrafi wyświetlić filmy, transmisje lub gry w imponującej wielkości 391". Wbudowany Android TV daje dostęp do serwisów streamingowych z filmami, sportem itp., ale znajdziesz tu też złącze HDMI – na przykład do podłączenia konsoli. Rozmiary wielkości teczki A4 i prosta korekta geometrii obrazu to gwarancja, że po zabraniu sprzętu na imprezę odpalisz go błyskawiczne. Przewidziany na 18 lat pracy!

Cena: 3824 zł
www.epson.pl

STAR WARS: WOJNY KLONÓW

Wielka Armia Republiki toczy bohaterską walkę z zastępami droidów bojowych dowodzonych przez hrabiego Dooku. Złowrogi lord Sithów i jego separatystyczna machina wojenna przyczyniają się do upadku kolejnych światów. Ty i twoi przyjaciele macie szansę odwrócić bieg tego pustoszącego kosmos konfliktu! Aby tego dokonać, **wcielicie się w legendarnych Jedi, którzy wraz ze swoimi sojusznikami stawią czoła legionom droidów i ich nikczemnym dowódcom** w ramach czterech ekscytujących scenariuszy związanych z różnymi złoczyńcami.

Cena: 259 zł
rebel.pl

NEMESIS: LOCKDOWN

Zupełnie nowa odsłona popularnej na całym świecie planszówki – niezwykle klimatycznej gry z gatunku survival horror, której głównymi motywami są blef, zdrada i walka z nieuchwytnym zagrożeniem. Podczas rozgrywki **wcielamy się w pracowników bazy na Marsie opanowanej przez wrogie organizmy z kosmosu** – tajemniczą rasę zwaną nocnymi łowcami. Oprócz eksploracji i prób przywrócenia zasilania w obiekcie każdy z uczestników ma własne zadania do wykonania. I choć zwykle do pewnego momentu opłaca się współpracować z innymi, ostatecznym celem jest przetrwanie za wszelką cenę.

Cena: 699 zł
rebel.pl

G-SHOCK 2100

Modele z serii 2100 to najnowszy hit wtrząsoodpornej marki zegarków G-SHOCK. Dostępne są w różnych wariantach kolorystycznych i z odmwiennymi wykończeniami, każdy powinien więc znaleźć model najlepiej pasujący do jego preferencji. Linia G-SHOCK to takie modele jak GA-2100, czyli klasyczny zegarek z tworzywa o ultracienkiej kopercie, GM-2100, wariant okuty stalą, czy GM-B2100, zegarek w eleganckiej stalowej obudowie wyposażony m.in. w Bluetooth oraz Tough Solar – panel słoneczny, który pomaga dłużej obyć się bez ładowania. Wszystkie odsłony klasycznego „Oktagonu" dostępne są w sieci salonów Time Trend i na timetrend.pl. Zegarki G-Shock obejmuje trzyletnia gwarancja z możliwością przedłużenia jej o kolejne trzy lata.

Cena: od 470 zł (w zależności od modelu)
timetrend.pl

TP-LINK TAPO L920-5

Pięciometrowa taśma TP-Link Tapo L920-5 pozwala zmieniać kolory w pełnej palecie barw RGB. **Dobierając odpowiednią barwę, można stworzyć przestrzeń idealną zarówno na spotkanie z przyjaciółmi, jak i romantyczny wieczór.** Dzięki możliwości tworzenia harmonogramów i obecności trybu „poza domem" potrafi również symulować obecność mieszkańców, aby tym samym odstraszyć nieproszonych gości. Sprzęt jest bardzo łatwy w instalacji: taśmę możemy przyciąć do dowolnej długości i przymocować do wybranej powierzchni za pomocą samoprzylepnej warstwy kleju 3M. Także podłączenie nie nastręcza trudności – Tapo L920-5 da się sparować z asystentem smart, hubem lub połączyć bezpośrednio z aplikacją Tapo na smartfonie. Można nią również sterować głosowo za pośrednictwem usług Amazon Alexa lub Asystent Google. A jeśli lubicie zwariowaną kolorystykę, to ucieszy was również fakt, że producent oddał do naszej dyspozycji aż 50 oddzielnych stref kolorów i różne efekty.

Cena: ok. 200 zł
tp-link.com

MATERIAŁ PRZYGOTOWANY WE WSPÓŁPRACY Z PARTNERAMI

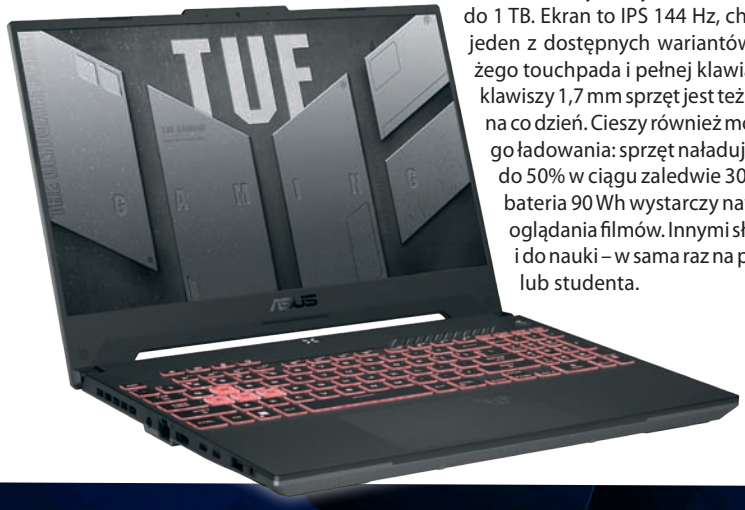
ROG STRIX G15 2022

Strix to linia dla trochę bardziej wymagających graczy. Laptop przyciąga wzrok jak mało który. Mamy tu trzy wersje kolorystyczne do wyboru – różnią się one jednak w istocie akcentami obudowy, całość więc tak czy inaczej wygląda stylowo i atrakcyjnie, do czego przyczynia się także podświetlenie RGB AuraSync. Również tu mamy wygodną klawiaturę z technologią Overstroke oraz **touchpada... z funkcją bloku numerycznego**. Za renderowanie obrazu odpowiada NVIDIA GeForce RTX 3050 (aczkolwiek dostępne są również inne warianty GPU, nawet RTX 3070 Ti) z obsługą DLSS-a, ray tracingu i redukującego opóźnienia Refleksu. Konfigurację uzupełniają AMD Ryzen 7 6800H, 16 GB RAM-u oraz dysk NVMe 1 TB. Wrażenie robi ekran – **możemy się zdecydować na matrycę odświeżającą się z częstotliwością nawet 300 Hz**. Jak widać, to laptop z przyzwoitymi podzespołami do grania w najpopularniejsze tytuły. Diabeł tkwi jednak w szczegółach i producent „dopieszcza" użytkownika dodatkami premium, które nie występują w podstawowych konstrukcjach, oraz opcjami ułatwiającymi codzienne korzystanie z urządzenia, jak choćby rozbudowanym oprogramowaniem ROG.

Cena: 5199 zł (zależna od konfiguracji)
asus.com

ASUS TUF GAMING A15 2022

To podstawowy model laptopa do grania i nauki, który łączy przyzwoitą wydajność z przystępną ceną i wytrzymałą konstrukcją. Nienarzucający się wygląd sprawia, że sprzęt świetnie pasuje do biur i uczelnianych sal – równocześnie jednak akcenty w postaci logotypu TUF zdradzają jego gamingowy charakter. **Głównym punktem konfiguracji jest karta graficzna NVIDIA GeForce RTX 3050, która pozwoli bez stresu pograć w najpopularniejsze gry sieciowe i szereg innych tytułów.** Co ważne, mamy tu dostęp do technologii NVIDIA DLSS i Reflex, skorzystamy też z ray tracingu. Procesor to 8-rdzeniowy i 16-wątkowy AMD Ryzen 7 6800H, całość zaś uzupełnia 16 GB RAM-u oraz szybki dysk SSD NVMe o pojemności do 1 TB. Ekran to IPS 144 Hz, choć to oczywiście jeden z dostępnych wariantów. Za sprawą dużego touchpada i pełnej klawiatury ze skokiem klawiszy 1,7 mm sprzęt jest też bardzo wygodny na co dzień. Cieszy również możliwość szybkiego ładowania: sprzęt naładujemy przez USB-C do 50% w ciągu zaledwie 30 minut, zaś pełna bateria 90 Wh wystarczy nawet na 12 godzin oglądania filmów. Innymi słowy, do pograniа i do nauki – w sama raz na prezent dla ucznia lub studenta.



Cena: 4799 zł (zależna od konfiguracji)
asus.com

ASUS TUF DASH F15 2022

Sprzęt dla ludzi szukających wydajności zamkniętej w smukłej obudowie. **Dzięki konstrukcji klasy slim laptop jest zdecydowanie bardziej poręczny od tradycyjnych urządzeń.** Aluminiowa pokrywa chroni otoczony ultrawąskimi ramkami szybki ekran IPS o częstotliwości odświeżania 144 Hz i pełną klawiaturę z odznaczającymi się klawiszami WSAD oraz przełącznikami o wygodnym skoku 1,7 mm. Wewnątrz zaś same dobrocie! **Za wydajność w grach odpowiada NVIDIA GeForce RTX 3060** – za sprawą architektury Ampere możemy zrobić użytek z rdzeni RT i Tensor, ciesząc się tym samym z ray tracingu, DLSS-a i redukcji opóźnień NVIDIA Reflex. Nie zabrakło oczywiście mocnego procesora – **Intela Core i7 12. generacji. Całość uzupełniają 16 GB pamięci RAM DDR5-4800 oraz dysk NVMe 1 TB**. Jeśli chodzi o nagłośnienie, to nie zabrakło certyfikatu Hi-Res Audio i systemu audio Dolby Atmos. Cieszy wydajne chłodzenie Arc Flow wyposażone w 84 łopatki, z pięcioma ciepłowodami i tunelami przeciwkurzowymi drugiej generacji – ogółem to aż o 13% większy przepływ powietrza niż poprzednio. Dash F15 jest laptopem, który na pewno sprawi radość studentowi – wspomniana smukła obudowa sprawia, że łatwiej zabrać go na uczelnię, bez problemu zmieści się bowiem w plecaku obok notatnika czy... innych jakże koniecznych w procesie nauki rzeczy.

Cena: 6399 zł (zależna od konfiguracji)
asus.com

GARMIN EPIX GEN 2

Coś dla absolutnych maniaków aktywności sportowej. **To smartwatch GPS z najwyższej półki, który doskonale sprawdzi się zarówno na sali treningowej i na co dzień.** Sprzęt wyposażono w pulsoksymetr, czujnik tętna, a także monitorowanie oddechu, nawodnienia i bogaty pakiet funkcji monitorowania kondycji. Oferuje szereg aplikacji dla wielu dyscyplin sportowych, mamy też do dyspozycji animowane wskazówki treningowe oraz funkcję, która na podstawie zebranych danych rozpisze indywidualny trening biegowy. Po skończonych ćwiczeniach urządzenie pomaga również dojść do siebie, wskaże czas regeneracji, określi gotowość do kolejnego wysiłku i zaplanuje następne sesje. Są też mapy TopoActive – precyzyjne z możliwością wytyczenia trasy powrotnej lub włączenia specjalnej mapy do danej dyscypliny (zegarek wyposażono np. w pakiet tras narciarskich w popularnych kurortach). Nie zabrakło również aplikacji muzycznych oraz powiadomień i płatności zbliżeniowych. Zegarek wytrzymuje 16 dni bez ładowania, a w trybie GPS do 42 godzin. Ekran? To ukryty w wodoszczelnej obudowie 10 ATM dotykowy wyświetlacz AMOLED.

GARMIN.

Cena: 4400 zł
garmin.com

REDMI PAD

To świetny prezent dla dzieci i dorosłych, gdyż niezależnie od zastosowania większy niż w przypadku smartfona ekran po prostu przydaje się w domu. Redmi Pad to wyposażony w 128 GB wewnętrznej pamięci i 4 GB RAM-u tablet z wyświetlaczem IPS o przekątnej 10,6 cala, sporej rozdzielczości 2000 × 1200 i odświeżaniu 90 Hz – **świetnie nadaje się więc nie tylko do czytania newsów, ale też oglądania filmów, grania, a nawet do pracy**. Sercem urządzenia jest procesor MediaTek Helio G99, za działanie z dala od gniazdka odpowiada zaś akumulator 8000 mAh, przy czym sprzęt korzysta z ładowania 18 W. W zastosowaniach multimedialnych sprawdzą się cztery głośniki z obsługą Dolby Atmos, które wraz z resztą podzespołów trafiły do metalowej obudowy o grubości 7 mm. Cieszą również „uprzyjemniacze" zaszyte w systemie. To m.in. opcja podziału ekranu na niezależne połówki czy kamerka, która śledzi zmiany pozycji użytkownika, utrzymując podczas wideorozmów jego wizerunek w centrum kadru.

Cena: 1300 zł
www.mi-home.pl

COUGAR DUALBLADER ORAZ 700K EVO RGB

Akcesoria marki Cougar to pomysł na interesujący prezent – a to ze względu na ich przyciągającą wzrok formę i duże możliwości. **Cougar DualBlader to kwintesencja uniwersalności.** Nie dość, że gryzoń jest symetryczny, więc można go dostosować pod graczy zarówno lewo-, jak i praworęcznych, to jeszcze oferuje mechanizm Dynastrut, który umożliwia zmianę profilu myszy. W zależności od tego, jaki rodzaj chwytu preferujemy, przekształcimy DualBladera tak, by spoczywała na nim cała dłoń lub tylko palce. 12 programowalnych przycisków powinno zadowolić każdego gracza, bez względu na to, czy woli on wyruszyć na rajd w World of Warcraft, czy wziąć udział w szybkiej potyczce w Counter-Strike'u.

Klawiatura 700K Evo RGB w założeniu ma starczyć na lata. **Jej mechaniczne switche uznaje się za jedne z najtrwalszych na rynku.** Mowa o Cherry MX, idealnych dla osób intensywnie grających, ponieważ aktywacja tego rodzaju klawiszy nie wymaga silnego nacisku. Ale nie jest to jedyny element odznaczający się w 700K Evo solidnym wykonaniem, bo warto wspomnieć też o aluminiowej ramie, dzięki której nawet najbardziej wymagający mecz nie powinien odbić się na kondycji sprzętu. Klawiaturę wyposażono też w wygodną podpórkę pod nadgarstki, ponadto – jak dyktuje aktualna moda – urządzenie świeci się niczym choinka.

Cougar DualBlader: 425 zł
700K Evo RGB: 730 zł
cougargaming.com

MATERIAŁ PRZYGOTOWANY WE WSPÓŁPRACY Z PARTNERAMI

Intel Core i9-13900K oraz Core i5-13600K

Wiele razy CMOS resetował: **Tokamakk**

Pytanie, czy w pececie do grania większe znaczenia ma procesor, czy karta graficzna, pozostawię bez odpowiedzi, ale przypomnę, że dobre CPU nikomu jeszcze nie zaszkodziło. Raport z testu tegorocznych premierowych układów AMD w poprzednim numerze zdał Krigor, a mnie teraz przypadło ocenienie debiutu Intelowskiej 13. generacji Core.

Przy okazji tak się złożyło, że ostatnio co parę tygodni byliśmy świadkami prezentacji nowych konstrukcji elementów najbardziej wpływających na wydajność komputera w grach. Nvidia pokazała GeForce'y RTX z serii 4000, a AMD Radeony z rodziny 7000. Tym samym **wybór podzespołów do peceta jest w tej chwili szczególnie szeroki, bo śmiało można rozważać komponenty z dwóch generacji**, ja zaś przedstawię miejsce, na których plasują się procesory Core i9-13900K – to oczywiście model flagowy – oraz Core i5-13600K, czyli taki pierwszy wśród pozostałych.

Wydajność i oszczędność

Na wszelki wypadek nakreślę obraz, który oglądamy od poprzedniej premiery CPU Intela, czyli debiutu 12. generacji o nazwie kodowej Alder Lake. W 2021 roku zmieniło się prawie wszystko, w tym sama architektura. Struktura układu pozostała monolityczna, ale oparto ją na dwóch typach rdzeni: wydajnych, oznaczanych literą P (od Performance), oraz energooszczędnych, opisywanych jako E (od Efficient), których istotną cechą jest brak obsługi wielowątkowości. Ta rewolucja pociągnęła za sobą zmianę podstawki na LGA 1700, a także dodanie kompatybilności z pamięciami DDR5 – wraz z nowymi profilami XMP (można np. zapisać własne ustawienia) i bez usuwania wsparcia dla DDR4 – oraz innego mechanizmu obsługi wątków, co wymusiło z kolei zmiany w systemach operacyjnych. Najbardziej widocznym następstwem tego ostatniego jest pojawienie się Windowsa 11. Ponadto wszystkie modele Core zaczęły korzystać z technologii Intel Smart Cache, która umożliwia współdzielenie pamięci podręcznej przez oba typy rdzeni i wbudowaną kartę graficzną.

Rozpoczynając test, miałem nadzieję, że kodowa nazwa Raptor Lake – zawierająca słowo oznaczające drapieżnego ptaka – stanowi wskazówkę dotyczącą tego, jak nowe modele się sprawują. Inżynierowie Intela podczas prezentacji **deklarowali bowiem przyrost wydajności jednowątkowej o 15% (skutkiem przede wszystkim wyższej częstotliwości pracy), a wielowątkowej o 41%** (dzięki pojemniejszej pamięci cache, powiększonej liczbie wątków i podwyższonemu taktowaniu). Dopełnieniem strony sprzętowej jest część software'owa: w Windowsie 11 w wersji 22H2 zoptymalizowano zarządzanie procesami w tle – zarówno tymi automatycznymi, jak i inicjowanymi przez użytkownika – oraz kolejny raz ulepszono mechanizm obsługi wątków.

Więcej rdzeni i wyższe taktowanie

Podstawowa konstrukcja procesorów 13. generacji Core pozostała taka sama, a modyfikacji poddano cztery obszary. Po pierwsze podwojono liczbę rdzeni E w i9-13900K, i7-13700K oraz i5-13600K. Po drugie zwiększono pamięć cache drugiego i trzeciego poziomu do wartości 2 MB cache'u L2 na każdy rdzeń P oraz 4 MB na każdy klaster rdzeni E (łącznie cztery). Oznacza to 32 MB tej pamięci w i9-13900K, 24 MB w i7-13700K oraz 20 MB w i5-13600K.

Po trzecie podbito taktowanie w trybie boost o co najmniej 200 MHz dla kompletu rdzeni P; dla modeli i9 oraz i7 w grę wchodzi dodatkowo Turbo Boost 3.0, a w przypadku flagowca także bardziej wyrafinowana forma, czyli Thermal

Topowy model w tej generacji wyróżnia się oryginalnym opakowaniem.

ŚREDNI I MAKSYMALNY POBÓR MOCY PRZEZ CPU

	Intel Core i9-13900K	Intel Core i5-13600K
ASSASSIN'S CREED ODYSSEY	65 / 134 W	64 / 119 W
CYBERPUNK 2077	122 / 181 W	102 / 158 W
F1 22	50 / 140 W	36 / 139 W
FAR CRY 6	63 / 190 W	51 / 149 W
METRO EXODUS	93 / 164 W	75 / 180 W
RED DEAD REDEMPTION 2	64 / 136 W	47 / 118 W
WATCH DOGS: LEGION	75 / 213 W	49 / 226 W
WORLD OF TANKS ENCORE	73 / 103 W	61 / 87 W
7-Zip	223 / 256 W	156 / 191 W
BLENDER QUICK BENCHMARK	256 / 324 W	188 / 236 W
CINEBENCH R23 (MULTI)	97 / 346 W	90 / 238 W
HANDBRAKE	207 / 297 W	174 / 226 W

ŚREDNIA I MAKSYMALNA TEMPERATURA CPU

	Intel Core i9-13900K	Intel Core i5-13600K
ASSASSIN'S CREED ODYSSEY	60 / 75°C	59 / 77°C
CYBERPUNK 2077	72 / 83°C	68 / 83°C
F1 22	56 / 72°C	52 / 75°C
FAR CRY 6	59 / 77°C	55 / 87°C
METRO EXODUS	67 / 79°C	63 / 78°C
RED DEAD REDEMPTION 2	46 / 75°C	54 / 73°C
WATCH DOGS: LEGION	62 / 90°C	56 / 88°C
WORLD OF TANKS ENCORE	62 / 75°C	63 / 74°C
7-Zip	77 / 90°C	74 / 88°C
BLENDER QUICK BENCHMARK	91 / 101°C	90 / 102°C
CINEBENCH R23 (MULTI)	62 / 101°C	62 / 99°C
HANDBRAKE	84 / 101°C	84 / 101°C

Velocity Boost. Segment z rdzeniami E ma natomiast jeszcze większe przyrosty, bo wynoszące od 300 do 400 MHz. Interesujący wydaje się przy tym fakt, że częstotliwości bazowe są niższe o 200 MHz w porównaniu z odpowiednikami z 12. generacji.

Po czwarte doszlifowano kontroler pamięci, który standardowo może teraz pracować z częstotliwością nie 4800 MHz, lecz 5600 MHz – mowa rzecz jasna o modułach DDR5. Poza tym dokonano innych drobniejszych zmian, ale Intel nie ujawnia na ten temat szczegółów... poza jednym: że ulepszono coś w litografii (fizycznie jest to proces 10 nm, ale nosi nazwę Intel 7).

Nowa podstawka

Standardowo wraz z nowymi procesorami pojawiają się też płyty główne, jednak nadal można używać modeli przeznaczonych dla poprzedniego wcielenia rodziny Core. **Procesory 12. i 13. generacji da się dowolnie parować z chipsetami linii 600 i 700, a jedyne konieczne działanie w przypadku starszych urządzeń to aktualizacja BIOS-u** (od praktycznej strony opiszę to później). Co więcej, identycznie jest z pamięcią RAM: to od użytkownika zależy, czy wybierze model wyposażony w gniazda dla modułów DDR5, czy DDR4.

Najnowsze płyty tradycyjnie bazują na najlepszej odmianie chipsetu, czyli Z790 (gorzej wyposażone układy sterujące i reszta procesorów z rodziny Raptor Lake powinny się pojawić w pierwszym kwartale 2023 roku). Z790 jest w stanie współpracować z pamięcią DDR5 taktowaną zegarem o częstotliwości przekraczającej 10 000 MHz. Pozostałe zmiany obejmują zmodyfikowanie proporcji między liniami PCI Express 4.0 a 3.0 (było ich 12 i 16, a teraz jest odpowiednio 20 i 8), dodanie następnego portu USB 3.2 Gen 2x2, a także wbudowanie obsługi gniazda M.2 w standardzie PCIe 5.0.

Procesory w praktyce

Nie było mi jednak dane skorzystać z wymienionych w poprzednim akapicie dobroci, ponieważ nie udało nam się otrzymać zestawu testowego z płytą główną z chipsetem Z790. Musiałem posiłkować się modelami opartymi na Z690, więc zgodnie z tym, co napisałem wcześniej, zacząłem od aktualizacji BIOS-u, która zapewnia prawidłową obsługę nowych procesorów. Okazało się to jednak nie takie proste, gdyż dopiero trzecia wersja oprogramowania układowego raczyła zauważyć pamięci działające dotychczas bezproblemowo z CPU 12. generacji, lecz nadal nie dało się włączyć profilu XMP. Po licznych resetach CMOS-u i kombinacjach z modułami RAM pamięć wreszcie wskoczyła na swoje miejsce... ale wtedy z kolei wyskoczył dysk z oprogramowaniem do testu. Summa summarum – trzeba było sięgnąć po inny model płyty głównej i tu już obyło się bez niespodzianek, choć PC Mark uruchamiany na procesorze i9 trzy razy zgłosił ten sam błąd, co skutkowało zerowym wynikiem.

Na warsztat trafił najpierw wspomniany Core i9-13900K. Zgodnie ze specyfikacją **rdzenie P mogą osiągać taktowanie na poziomie 5,8 GHz i często trzy z nich pracowały właśnie tak** (być może w 2023 roku Intel wypuści wersję KS, która dobije fabrycznie do 6 GHz), reszta zaś przekraczała parametry, gdyż zegary wskazywały prawie 5,5 GHz i 4,3 GHz dla rdzeni E. Core i5-13600K mieścił się natomiast w granicach zgodnych z danymi technicznymi, tj. osiągał 5,1 GHz dla rdzeni P i 3,9 GHz dla rdzeni E.

Wszystkie wyniki zebraliśmy w tabelkach, płynie z nich zaś parę wniosków. **W przypadku i9 wydajność w grach jest wyższa niż jego odpowiednika z 12. generacji, jednak różnice mają raczej charakter kosmetyczny**, a gdzieniegdzie nawet są na granicy błędu. Bezpośredniego porównania nie dało się przeprowadzić dla modelu i5, gdyż nie dysponowaliśmy układem i5-12600K, ale zważywszy na fakt, że **i5-13600K jest szybszy od i7-12700K**, śmiało należy założyć, iż wyprzedza także swój starszy odpowiednik. Niewielka poprawa w grach powoduje, że można czuć lekkie rozczarowanie – choć trzeba pamiętać, że ta generacja to jednak tylko efekt pewnego rodzaju liftingu – i z obawą patrzeć na rezultaty w testach aplikacji użytkowych.

Mocny rdzeń

Na pierwszy ogień poszły obie wersje Cinebencha – R20 i R23 – w sprawdzianach wielowątkowych, co pozwoliło mi na zabawę w przewidywanie rezultatów przy pracy jednowątkowej. Okazało się to ciekawym doświadczeniem, bo obserwowanie renderowania sceny kafelek po kafelku ma w sobie dużo z oglądania wyścigów – moje myśli kierowały się ku gonitwie koni, przez wiele lat mieszkałem bowiem przy wrocławskim torze. I choć nie było tego widać od razu, to metę jako pierwszy przekroczył Intel Core i9-13900K. Odnosząc się do hipicznej analogii, można powiedzieć, że różnica sięgnęła kilku długości ciała, gdyż **nowy flagowiec w pobitym polu zostawił i swojego poprzednika, i najszybszego aktualnie konkurenta w postaci Ryzena 9 7950X**. Świetna robota!

Produkt AMD góruje jednak w innych testach, lecz nie można przy tym stracić z oczu faktu, że 32 wątki tego najszybszego Ryzena stanowią większą siłę ognia niż ta sama liczba wątków w Core i9. W takiej sytuacji wyniki zdobyte przez i9-13900K wydają się świetne, tak jak osiągi Core i5-13600K. Ten skromniej wyposażony procesor prawie zawsze wypada bowiem lepiej niż Core i7-12700K i Ryzen 7 7700X. Czy więc do szczęścia potrzebne są nam teraz już tylko niskie ceny?

> Niewielkie zmiany w 13. generacji Intela przynoszą spory efekt.

Core i9-13900K to świetny następca i9-12900K.

Cena: 3450 zł

www.intel.com

PARAMETRY • **Podstawka:** LGA 1700 • **Taktowanie standardowe:** rdzenie P – 3 GHz; rdzenie E – 2,2 GHz • **Taktowanie maksymalne (tryb boost):** rdzenie P – 5,8 GHz w trybie Thermal Velocity Boost, 5,7 GHz w trybie Turbo Boost 3.0 i 5,4 GHz dla wszystkich rdzeni; rdzenie E – 4,3 GHz • **Liczba rdzeni/wątków:** rdzenie P – 8/16; rdzenie E – 16/16 • **Pamięć cache:** 32 MB L2 + 36 MB L3 • **Obsługa pamięci:** DDR5-5600 i DDR4-3200, do 128 GB (maks. tryb dwukanałowy) • **Wbudowana karta graficzna:** Intel UHD Graphics 770 • **Zużycie energii (bazowe TDP):** 125 W • **Zużycie energii turbo:** 253 W

Intel Core i9-13900K

Core i5-13600K zbliża się niekiedy wydajnością do i9-12900K.

Cena: 1760 zł

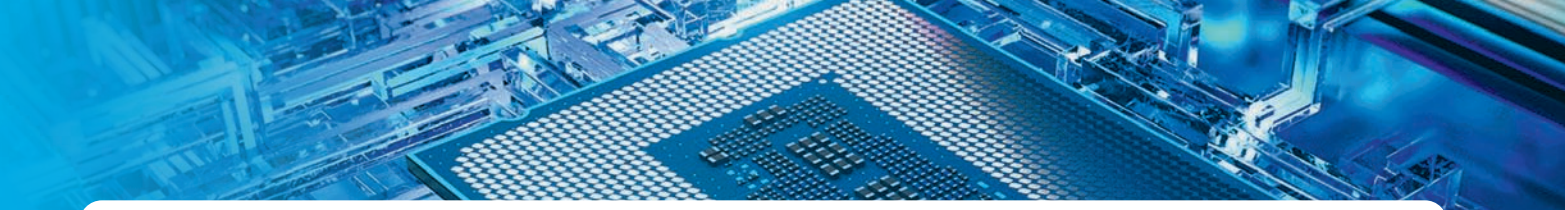
www.intel.com

PARAMETRY • **Podstawka:** LGA 1700 • **Taktowanie standardowe:** rdzenie P – 3,5 GHz; rdzenie E – 2,6 GHz • **Taktowanie maksymalne (tryb boost):** rdzenie P – 5,1 GHz; rdzenie E – 3,9 GHz • **Liczba rdzeni/wątków:** rdzenie P – 6/12; rdzenie E – 8/8 • **Pamięć cache:** 20 MB L2 + 24 MB L3 • **Obsługa pamięci:** DDR5-5600 i DDR4-3200, do 128 GB (maks. tryb dwukanałowy) • **Wbudowana karta graficzna:** Intel UHD Graphics 770 • **Zużycie energii (bazowe TDP):** 125 W • **Zużycie energii turbo:** 181 W

Intel Core i5-13600K

	Intel Core i9-13900K	Intel Core i9-12900K	AMD Ryzen 9 7950X	AMD Ryzen 9 7900X	AMD Ryzen 7 7700X	AMD Ryzen 5 7600X
Wydajność w grach, fps, Full HD, maksymalne detale(*)						
ASSASSIN'S CREED VALHALLA	112	112	110	112	111	109
CS:GO	714	691	698	699	689	689
CYBERPUNK 2077	149	150	147	147	128	129
F1 22	148	146	146	146	146	145
FAR CRY 6	160	156	147	144	144	160
METRO EXODUS	134	132	128	128	127	125
RED DEAD REDEMPTION 2	131	130	130	130	130	129
WATCH DOGS: LEGION	117	116	117	117	114	115
WORLD OF TANKS ENCORE	385	375	378	383	370	376
Testy 3D Mark						
3D MARK FIRE STRIKE CPU	56 852 pkt	41 654 pkt	47 180 pkt	41 914 pkt	36 435 pkt	27 304 pkt
3D MARK FIRE STRIKE ULTRA CPU	56 994 pkt	42 137 pkt	47 315 pkt	41 862 pkt	36 238 pkt	27 694 pkt
3D MARK TIME SPY	23 705 pkt	20 132 pkt	16 803 pkt	15 473 pkt	14 204 pkt	9758 pkt
3D MARK CPU PROFILE	1246 / 16 902 pkt	1106 / 11 911 pkt	1124 / 16 260 pkt	1067 / 12 854 pkt	1101 / 9228 pkt	1040 / 6373 pkt
Programy użytkowe						
7-ZIP	198 437 MIPS	131 627 MIPS	208 922 MIPS	166 506 MIPS	121 315 MIPS	93 246 MIPS
BLENDER QUICK BENCHMARK	6:15,13 min:s	9:06,26 min:s	5:35,74 min:s	7:27,16 min:s	10:59,91 min:s	16:09,42 min:s
BLENDER BENCHMARK 3.3.0, MONSTER SCENE	288,02 pr./min	194,96 pr./min	295,74 pr./min	220,34 pr./min	148,3 pr./min	101,42 pr./min
CINEBENCH R20	876 / 15 506 pkt	776 / 10 139 pkt	781 / 14 701 pkt	772 / 12 243 pkt	770/7769 pkt	740/5253 pkt
CINEBENCH R23	2267 / 40 473 pkt	2026 / 27 105 pkt	2031 / 37 585 pkt	1997 / 28 346 pkt	1994 / 19 846 pkt	1895 / 13 232 pkt
HANDBRAKE	43,76 fps	34 fps	46,67 fps	39,7 fps	33,16 fps	23,35 fps
MOZILLA KRAKEN CHROME	354 ms	390 ms	367 ms	375 ms	383 ms	397 ms
MOZILLA KRAKEN FIREFOX	547 ms	605 ms	513 ms	530 ms	519 ms	558 ms
Pobór mocy przez CPU						
MAKS. POBÓR MOCY PODCZAS TESTÓW	346 W	246 W	227 W	181 W	142 W	85 W
MIN. POBÓR MOCY – PULPIT W STANIE SPOCZYNKU	6,6 W	7,9 W	23 W	23,1 W	19,1 W	20,4 W

(*) Gry przetestowano na najwyższym poziomie detali, w przypadku Metro Exodus – ultra, w przypadku CS:GO – wygładzanie i filtrowanie na poziomie x8. Dla wszystkich tytułów wyłączono ray tracing i DLSS.



Co przeszkadza?

Nie tylko one. Po pierwsze rodzina Raptor Lake wykazuje się bardzo dużym apetytem na energię i jest to jej ewidentna wada. Trzeba jednak przyznać, że jeśli nie wyciskamy z tych procesorów ostatnich potów, to **przy zwykłych, codziennych zadaniach zadowalają się nader skromnym poborem mocy**. Przykładowo w spoczynku chrupią po kilka watów (niespełna 7 W dla i9 oraz niecałe 5 W dla i5), by podczas odtwarzania filmu w rozdzielczości 4K dodać do bilansu skromne 1,5-2 W – wyraźnie więcej prądu pożerają pozostałe komponenty peceta (sama karta graficzna w takiej sytuacji ciągnie ponad 20 W), co już stawia procesory z serii Raptor Lake w lepszym świetle.

Po drugie **poprawa przydałaby się w kwestii temperatur osiąganych przy dużym obciążeniu**, bo prawie wszystkie rdzenie P zbliżają się lub nawet przekraczają 100°C, a to od razu powoduje chwilowe obniżenie częstotliwości pracy. Poza tym ani Core i9, ani Core i5 nie nagrzewają się przesadnie, bo pomijając wspomniane maksima średnia okazuje się znacznie bardziej stonowana. Jasne, wyniki zostały osiągnięte w tandemie z chłodzeniem w postaci 360-milimetrowego zestawu AiO, ale prawda jest taka, że chłodzenie powietrzne nie nadaje się do współpracy z i9.

> Nowe CPU można instalować w płytach głównych poprzedniej generacji.

Czy układy Core 13. generacji są godne uwagi? Jak najbardziej. A czy opłaca się je kupić? Tu odpowiedź również brzmi: tak. Biorąc pod uwagę przy ocenianiu całości zawartość naszego portfela, należy bowiem pamiętać, iż wybór procesora oznacza też, że trzeba dysponować odpowiednią płytą główną i pamięcią RAM. Atut znajdujący się dotychczas w rękach AMD – możliwość zostawienia tej samej płyty głównej i sprawienia sobie wyłącznie nowego procesora – przeszedł teraz na stronę Intela. Ryzeny wymagają obecnie wymiany całej platformy, a w przypadku CPU Raptor Lake nie tylko możemy wybrać generację chipsetu, ale także to, czy skorzystamy z modułów DDR4 (będzie nieco wolniej), czy DDR5 (z pełnym potencjałem). Kombinacji jest dużo, a będzie ich jeszcze więcej, gdy wreszcie pojawią się płyty główne wyposażone w chipsety z serii 700.

Także kwoty potrzebne na zakup kompletnego peceta wypadają tutaj lepiej niż w przypadku AMD, i to mimo obniżek cen Ryzenów. Tym samym **13. generacja Core jest teraz pierwszym wyborem przy zakupie i procesora (jeśli ktoś woli Intela), i całej platformy (bo wypada lepiej niż AMD)**. Pozostaje jeszcze czekać na układy z zablokowanym mnożnikiem, które na pewno okażą się wyraźnie tańsze, a wydajnościowo pewnie tylko w niewielkim stopniu odbiegną od modeli z oznaczeniem K. Poradnik kupującego jednym zdaniem: kierunek Intel z procesorem 13. generacji w wersji „max" z płytą główną z chipsetem Z790 i pamięciami DDR5, a w wersji „eko" – z układami z serii 600 i RAM-em DDR4. I to by było na tyle. CDA

Intel Core i5-13600K	Intel Core i7-12700K	AMD Ryzen 9 5950X	AMD Ryzen 9 5900X	AMD Ryzen 7 5700X
113	114	109	109	108
687	685	628	641	625
150	149	126	126	126
147	147	139	140	138
158	153	113	115	111
133	131	123	123	123
132	130	129	129	129
117	112	105	105	106
376	367	357	344	349
38 825 pkt	37 241 pkt	38 554 pkt	35 696 pkt	27 954 pkt
38 777 pkt	37 665 pkt	38 580 pkt	36 174 pkt	27 730 pkt
15 715 pkt	17 991 pkt	12 222 pkt	11 870 pkt	10 349 pkt
1094 / 10 253 pkt	1064 / 10 208 pkt	950 / 11 750 pkt	948 / 10 206 pkt	911 / 6576 pkt
125 989 MIPS	111 428 MIPS	142 570 MIPS	125 068 MIPS	86 430 MIPS
10:27,31 min:s	10:24,58 min:s	8:03,71 min:s	9:51,56 min:s	15:52,17 min:s
168,95 pr./min	164 pr./min	198,37 pr./min	159,24 pr./min	98,21 pr./min
768/9120 pkt	742/8770 pkt	633/9921 pkt	622/8237 pkt	593/5121 pkt
2004 / 23 892 pkt	1953 / 22 988 pkt	1617 / 25 410 pkt	1599 / 21 179 pkt	1519 / 13 107 pkt
32,66 fps	31,95 fps	32,2 fps	29,05 fps	21,4 fps
384 ms	400 ms	479 ms	479 ms	502 ms
593 ms	628 ms	702 ms	693 ms	719 ms
241 W	159 W	142 W	146 W	76 W
4,6 W	6 W	31,2 W	29 W	24 W

INTEL CORE I9-13900K PODSUMOWANIE

+ rewelacyjna wydajność jednowątkowa • świetna wydajność wielowątkowa • odblokowany mnożnik (możliwość podkręcania) • wbudowana karta graficzna • niski pobór mocy w spoczynku • obsługa PCIe 5.0 • obsługa pamięci DDR5 i DDR4 • współpraca z chipsetami serii 600

– znaczny pobór mocy przy dużym obciążeniu • wymaga dobrego chłodzenia • cena

9

INTEL CORE I5-13600K PODSUMOWANIE

+ bardzo dobra wydajność jednowątkowa i wielowątkowa • odblokowany mnożnik (możliwość podkręcania) • wbudowana karta graficzna • niski pobór mocy w spoczynku • obsługa PCIe 5.0 • obsługa pamięci DDR5 i DDR4 • współpraca z chipsetami serii 600

– przy obciążeniu ma duży apetyt na energię • mimo wszystko cena

9

Platforma testowa:
System: Windows 11 • **Płyty główne:** Gigabyte X670E Aorus Master, MSI MPG Z690 Force WiFi, ROG Maximus Z690 Formula, ROG Strix X570-E Gaming • **Karta graficzna:** Asus ROG Strix RTX 3080 Gaming • **Pamięć:** G.Skill Trident Z5 Neo 2 × 16 GB 6000 MHz, XPG Spectrix D60G DDR4 4140 MHz, Kingston Fury Renegade 2 TB PCIe 4.0 • **Chłodzenie:** Cooler Master MasterLiquid ML360 Illusion • **Zasilacz:** Chieftronic PowerPlay 1050 W

MSI GeForce RTX 4090 Suprim Liquid X

Unikatowe chłodzenie!

Cena: 13 199 zł | Dostarczył: MSI, www.msi.com

PARAMETRY • **Taktowanie GPU:** 2625 MHz (tryby Gaming i Silent), 2640 MHz (Extreme) • **Pamięć:** 24 GB GDDR6X • **Zużycie energii (TGP):** 450 W (Silent), 480 W (Gaming) • **Dodatkowe zasilanie:** 1 × 16 pin (przejściówka w zestawie) • **Gniazda:** 3 × DisplayPort 1.4, HDMI 2.1a • **Chłodzenie:** ciecz, radiator 240 mm z dwoma wentylatorami 120 mm + wentylator w karcie • **Inne:** tryb pasywny pracy chłodzenia, tryby Silent i Gaming pracy urządzenia, podświetlenie, oprogramowanie MSI Center • **Wymiary:** 280 × 140 × 43 mm (karta), 274 × 121 × 55 mm (radiator), 470 × 11,2 mm (ciepłowody) • **Waga:** 2,35 kg

Trzeba przyznać – **karta prezentuje się nieziemsko**. Chłodzona jest na wzór tego, co znamy z procesorów. Do jej korpusu przytroczono dwoma grubymi na ok. 11 mm ciepłowodami chłodnicę. Pompa umieszczona w „głównej" części karty zapewnia cyrkulację cieczy, którą następnie chłodzi zestaw dwóch wiatraków na oddających ciepło żeberkach 240 mm. To udany system, dzięki któremu **karta jest cicha i nie grzeje się nawet pod obciążeniem, osiągając typowo 60°C, maksymalnie zaś 65°C**. Prądu jednak ciągnie co niemiara – cały zestaw pobrał 751 W w szczycie, czyli więcej niż 3090 Ti (739 W). Pod względem wydajności karty te jednak dzieli już przepaść.

RTX 4090 to sprzęt, który – co tu dużo mówić – kasuje wszystko. W niektórych testach jest dwukrotnie mocniejszy od RTX-a 3080, a jego przewaga nad 3090 Ti sięga czasem ponad 50%. Re-we-la-cja! Zwłaszcza że przy okazji premiery serii RTX 4000 Nvidia pokazała światu DLSS-a 3. „Trójka" nie dość, że podnosi rozdzielczość klatek, to jeszcze sama tworzy dodatkowe, „upychając" je pomiędzy te wygenerowane w tradycyjny sposób. Skutek to dodatkowy przyrost wydajności – w Cyberpunku 2077 wynoszący ok. 80%.

ŚREDNIA WYDAJNOŚĆ W GRACH, ROZDZIELCZOŚĆ 4K

	MSI GeForce RTX 4090 Suprim Liquid X	Zotac Gaming GeForce RTX 4080 AMP Extreme AIRO	Asus TUF Gaming GeForce RTX 3090 Ti	ROG Strix GeForce RTX 3080
AC VALHALLA	116	93	82	67
CYBERPUNK 2077	74	63	67	43
F1 22	101	74	61	49
FAR CRY 6	120	104	91	80
METRO EXODUS	76	55	45	36
WATCH DOGS: LEGION	103	82	70	60
WOT: ENCORE	274	200	172	139

Gry przetestowano na maksymalnym poziomie detali (predefiniowane ustawienia), korzystając z procesora AMD Ryzen 9 5900X.

Jeśli ta technologia się upowszechni, to będzie hitem. Jednak w sytuacji, gdy mało kto na nowe RTX-y może sobie pozwolić, raczej nie odciśnie dużego piętna na rynku (a przynajmniej nie teraz). No ale to luźne gdybanie. Fakty są takie, że MSI stworzył wyjątkową kartę na podstawie równie wyjątkowego chipu. I gdybym zarabiał kilkakrotnie więcej niż obecnie, biegłbym do sklepu. A tak pozostaje mi patrzeć na obrazek, który towarzyszy niniejszemu testowi. **Krigor**

PODSUMOWANIE

+ wyjątkowa wydajność! • cicha, chłodna i atrakcyjna wizualnie • DLSS 3 i inne technologie Nvidii

− absurdalna cena! • chłodzenie bloku wodnego wymaga dodatkowego miejsca w obudowie • zalecany jest zasilacz 1000 W...

7

Zotac Gaming GeForce RTX 4080 AMP Extreme AIRO

Cena: 7499 zł | Dostarczył: Zotac Gaming, www.zotac.com

PARAMETRY • **Taktowanie GPU:** 2565 MHz (Boost) • **Pamięć:** 16 GB GDDR6X • **Zużycie energii (TGP):** 320 W • **Dodatkowe zasilanie:** 1 × 16 pin (przejściówka w zestawie) • **Gniazda:** 1 × HDMI 2.1a, 3 × DisplayPort 1.4a • **Chłodzenie:** powietrzne, 3 × wentylator, 3,5 slotu • **Inne:** podświetlenie Spectra 2.0 ARGB, w zestawie przejściówka zasilania, kabel ARGB i podpórka dla karty graficznej • **Wymiary:** 355,5 × 149,6 × 72,1 mm • **Waga:** 2 kg

Do tej pory Titanów czy „dziewięćdziesiątek" nikt raczej nie brał na poważnie – to oznaczone na końcu liczbą 80 karty Nvidii były uznawane za te topowe. Premiera serii RTX 4090 trochę to zmieniła, lecz RTX-a 4080, tu w wydaniu Zotac Gaming, tak czy inaczej należy zaliczyć do grupy urządzeń z najwyższej półki. I to nie tylko ze względu na absurdalną cenę.

Bez cienia wątpliwości Zotac Gaming GeForce RTX 4080 AMP Extreme AIRO to urządzenie, które **zapewnia wydajność w zupełności wystarczającą do grania w 4K – i to bez zgniłych kompromisów z suwakami odpowiadającymi za detale grafiki**. Nawet najbardziej wymagające Metro Exodus odpalone na maksa rozpędza się w 4K do 55 klatek animacji na sekundę, a to wynik wręcz rewelacyjny. Ogółem karta jest o około połowę wydajniejsza od swojego odpowiednika z poprzedniej generacji w takich tytułach jak F1 22, Cyberpunk 2077 czy wspomniane Metro. Takie rezultaty równocześnie sprawiają, że w tyle pozostaje także RTX 3090 Ti. Brawa!

Podoba mi się również, jak Zotac Gaming przygotował swojego potwora. Niemniej organiczne, obłe powierzchnie obudowy czy atrakcyjny dla oka profil nie potrafią ukryć faktu, że to bardzo duże urządzenie. Cóż, trzeba się z tym pogodzić. Podobnie zresztą jak z wiadomością, że GPU zasilamy, korzystając z przejściówki (dość kontrowersyjnej – parę modeli 4090 już poszło z dymem z powodu zastosowanego przez Nvidię gniazda), do której podpinamy aż trzy tradycyjne, ośmiopinowe wtyczki. Pobór mocy dla całego zestawu wyniósł jednak w naszym przypadku 557 W, co jest wynikiem lepszym od 693 W tego samego komputera z RTX-em 3080.

Mocna, ale zdecydowanie za droga.

To fajna karta – również z tego powodu, że się nie grzeje (maks. 65°C). Ponadto podobnie jak w przypadku przedstawionego wyżej RTX-a 4090 mamy do dyspozycji m.in. znacząco podbijającego wydajność DLSS-a 3 (choć na razie gier z jego obsługą jest niewiele). To wszystko nie zmienia jednak faktu, że RTX 4080 – i mówię to ogólnie, nie tylko o urządzeniu Zotac Gaming – nie jest wart takich pieniędzy. Za tę kasę wolę konsolę, telewizor OLED i parę lat grania w ramach abonamentu. **Krigor**

PODSUMOWANIE

+ wydajność przewyższająca 3090 Ti • kultura pracy • świetny wygląd • technologie Nvidii w zestawie, w tym potencjalnie rewolucyjny DLSS 3

− cena! • DisplayPort w starszej wersji • na gry z DLSS-em 3 jeszcze poczekamy • nie do każdego komputera się zmieści

7+

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

Panasonic LZ1000E

CD-ACTION POWER!

Cena: 7000 zł | Dostarczył: Panasonic | panasonic.com/pl

PARAMETRY • **Ekran:** OLED, 55", 4K, 120 Hz • **Procesor:** HCX Pro AI • **Łączność:** 4 × HDMI 2.1 ALLM – w tym pierwsze dwa z VRR, HFR i FreeSync Premium, 2 × USB 2.0, USB 3.0, Ethernet, cyfrowe wyjście audio, wejście antenowe, CI, 3 × M3, wyjście słuchawkowe / subwoofer, Bluetooth 5.0, Wi-Fi 802.11 ax • **Pobór mocy:** 312/0,5 W (nominalny / stand by) • **Inne:** Dolby Vision IQ, adaptive HDR10+, HLG, głośniki 2 × 15 W z Dolby Atmos, system operacyjny my Home Screen 7.0, funkcja my Scenery • **Wymiary:** 122,7 × 77,1 × 348 mm • **Waga:** 19,5 kg

Świetny telewizor wyraźnie ukierunkowany na granie.

Firma Panasonic raczej nie jest zaliczana do pierwszej trójki producentów telewizorów, jednak model LZ1000 z jej najnowszej linii całkiem skutecznie próbuje zmienić takie postrzeganie rzeczy. **To sprzęt z ekranem OLED stworzony głównie z myślą o graczach.**

Świadczy o tym chociażby obecność portów HDMI 2.1 ALLM, z których pierwsze dwa są zgodne z HFR, VRR i – niespodzianka – AMD FreeSync Premium. To nie koniec, mamy tu także **specjalne menu, które pozwoli w prosty sposób sprawdzić ustawienia związane z graniem i nanieść korekty**. W praktyce sprawdza się to wyśmienicie – dodatkowe funkcje ułatwiają życie, a obraz w grach ma naturalną paletę barw (wyraźnie cieplejszą od mojego używanego na co dzień OLED-a sprzed dwóch lat), co przekłada się na pozytywne wrażenia z zabawy z padem w dłoni. Lagi są niewyczuwalne, a jeśli chodzi o jakość obrazu, to nie da się dostrzec niczego niepokojącego nawet przy bardzo szybkiej akcji na ekranie. Słowem: wyśmienicie.

Również w zastosowaniach bardziej uniwersalnych LZ1000 nie pozostawia pola do krytyki. Pochwalić trzeba nie tylko wyśmienity obraz w filmach (HDR10+, HLG i Dolby Vision, a także, co ciekawe, specjalny tryb dla Netfliksa), ale też dobre nagłośnienie – i to nawet pomimo faktu, że mamy tu do dyspozycji tylko dwa głośniki po 15 W każdy. Najwyraźniej dużo daje obsługa Dolby Atmos.

W zasadzie nie przypadły mi do gustu rzeczy niby nieistotne, ale takie, na które często się patrzy. Menu ekranowe wygląda trochę jak z innej epoki. Może i jest funkcjonalne, ale za to po prostu brzydkie. No i pilot mógłby się lepiej prezentować – on też kojarzy się z przeszłością. To chyba ogólny zarzut, jaki można skierować pod adresem LZ1000: **choć to nowoczesny i wyraźnie nastawiony na gaming telewizor o obrazie świetnej jakości, tu i ówdzie widać, że projektanci nie nadążyli ze stylówą**. W użytkowaniu to oczywiście w żadnym stopniu nie przeszkodzi, a co najwyżej od czasu do czasu ukłuje w poczucie estetyki.

Jeśli chodzi o ogólną klasyfikację, to telewizor należy zaliczyć do średniaków (zresztą w ofercie Panasonica mamy dwa lepsze i odpowiednio droższe modele OLED) – w praktyce jednak tego nie czuć. Ekran jest uniwersalny, ale przede wszystkim nadaje się do parowania z konsolami – i w takiej sytuacji sprawdza się wręcz wyśmienicie. **Krigor**

PODSUMOWANIE

+ świetny do gamingu i bogaty w opcje z tym związane • rewelacyjna jakość obrazu • ekranowe menu gamingowe z łatwym dostępem do potrzebnych funkcji • obsługa HDR10+, HLG i Dolby Vision • wysoka jak na OLED jasność

– cena • brzydkawy interfejs • pilot też taki trochę retro (aczkolwiek funkcjonalny) • wysoki nominalny pobór mocy

8+

Sony Bravia XR A80K

CD-ACTION POLECA

Cena: 9500 zł | Dostarczyło: Sony | sony.pl

PARAMETRY • **Ekran:** OLED, 65", 4K, 120 Hz • **Procesor:** Cognitive Processor XR • **Łączność:** 2 × HDMI 2.0, 2 × HDMI 2.1 z VRR i ALLM, USB 2.0, USB 3.0, Ethernet, cyfrowe wyjście audio, wejście antenowe, 2 × IF, kompozytowe, Bluetooth 5.0, Wi-Fi 802.11 ac • **Pobór mocy:** 190/0,5 W (nominalny / stand by) • **Inne:** Dolby Vision, adaptive HDR10, HLG, głośniki 5 × 10 W z Dolby Atmos, Google TV • **Wymiary:** 144,8 × 86,2 × 33 cm • **Waga:** 24,6 kg

Świetna jakość obrazu i dźwięku, bardzo wygodny i wystarczający do grania.

To panel nieco większy od modelu przedstawionego wyżej, ale też możemy zaliczyć go do średniej półki. Z racji dłuższej przekątnej musimy się jednak liczyć ze sporym wydatkiem, przewyższającym nawet cenę typową dla ekranów o tych rozmiarach. Co zatem dostaniemy za taką kwotę?

Dużą zaletą telewizora jest z pewnością system operacyjny Google TV. Począwszy od prostej konfiguracji, przez korzystanie z podstawowych funkcji, a skończywszy na bardziej zaawansowanych opcjach smart – telewizor nie sprawia żadnych trudności. Zresztą taki, a nie inny OS przekłada się również na bardzo dużą integrację z usługami giganta. Cóż, kwestia uniwersalności – trudno tym jednak umniejszać ogromną wygodę na co dzień. A to samo można powiedzieć o pilocie, który jest funkcjonalny i zrozumiały od pierwszych chwil.

W porównaniu do ekranów gamingowych czy przedstawionego wyżej Panasonica brakuje mocniej zaznaczonego ukierunkowania na gry. Telewizor jest oczywiście w pełni zgodny z konsolami Sony i Microsoftu, ale nie ma tu np. wsparcia FreeSync Premium. Trzeba też nadmienić, że **jedynie dwa z czterech dostępnych portów HDMI to gniazda w wersji 2.1 ze wsparciem VRR i ALLM** – nie jest to duży minus, bo tyle wystarczy większości użytkowników, i to nawet gdy jedno będzie wykorzystane przez eARC. Warto jednak o tym na wszelki wypadek pamiętać.

Telewizor błyszczy za to wyśmienitą jakością obrazu i dźwięku. Pomijając już wszystkie zalety związane z technologią OLED, Sony A80K świetnie wypada w materiałach HDR (HDR10, HLG, Dolby Vision), scenach sportowych (smużenia i artefaktów tu mniej niż goli naszej reprezentacji) oraz **w gamingu – w przeznaczonym do tego trybie o lagach można zapomnieć**. Dźwięk? Rewelacyjny – pod tym względem to jeden z najlepszych telewizorów, jakie miałem okazję usłyszeć. Głośniki (5 × 10 W) są rozlokowane w niecodzienny sposób, bo pod powierzchnią ekranu, co fajnie słychać w zróżnicowanej muzyce: po prostu dźwięk wydobywa się z urządzenia i sprawia to trochę wrażenie, jakby naprzeciw nas grała ściana. Nie zabrakło oczywiście wsparcia Dolby Atmos.

To duży, wyraźnie nastawiony na uniwersalność telewizor. Można kupić bardziej gamingowe konstrukcje, ta jednak starczy aż nadto. I nadrobi na innych polach, np. świetnym dźwiękiem. Polecam! **Krigor**

PODSUMOWANIE

+ świetny obraz z wyśmienitym kontrastem • rewelacyjne nagłośnienie • atrakcyjny wygląd • w trybie gamingowym – ostry i pozbawiony lagów obraz • intuicyjny system operacyjny Google TV • dwa gniazda HDMI 2.1 z VRR i ALLM...

– ...i dwa gniazda HDMI 2.0 • brak obsługi FreeSync Premium • wysoka cena • poza trybem gamingowym – wyczuwalny lag

8+

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

ROK 2022 w technologiach

Wspomina: **Krigor**

To był dziwny rok, jeśli chodzi o szeroko pojęte technologie. Z jednej strony powinniśmy się cieszyć z interesujących premier, z drugiej zaś do łez doprowadzają ceny nowych zabawek. Zapraszam na przegląd wydarzeń, które odbiły się szczególnie głośnym echem.

Procesory: Intel vs. AMD

KOLEJNY rok, kolejne rozdanie CPU. I tym razem to Intel jest górą. **AMD uderzyło ambitnie, bo stawiając na zupełnie nową platformę, jednakże w dobie rozkręcającego się kryzysu to był błąd.** Ceny zarówno nowych płyt głównych, pamięci DDR5, jak i samych procesorów sprawiły, iż na Ryzeny 7000 wielu chętnych nie ma. Zresztą również i sam „czerwony" krzem okazał się nie tak dobry, jak mogliśmy przypuszczać. Walczył jak równy z równym z 12. generacją Intela, bijąc ją w programach użytkowych, lecz za rogiem czekała już 13. generacja procesorów „niebieskich", która – szczególnie w grach – wypadła lepiej, a i koszt platformy tym razem zwiastował zwycięstwo Intela. I to nawet biorąc pod uwagę fakt, że topowe jednostki Core potrafią doprowadzić do płaczu, jeśli chodzi o pobór mocy.

Nvidia zaszalała z cenami

PO PANDEMII, szale na krypto i zawirowaniach cenowych z tym związanych **seria kart graficznych GeForce RTX 4000 miała oznaczać powrót do normalności. Ale tak się nie stało**, bo Nvidia najwyraźniej stwierdziła, że skoro sprzedawało się wcześniej, to będzie sprzedawać się dalej. I w ten sposób za nowe flagowce, czyli RTX-y 4090 i 4080, przyszło nam płacić na premierę odpowiednio ok. 10 tys. i 8 tys. złotych. Najdroższe potwory się rozeszły, te trochę tańsze – zalegają na półkach. Niniejszy numer CDA trafił do druku jeszcze przed premierą kart AMD, trudno więc powiedzieć, czy Radeony utrą nosa konkurencji. Cóż, przydałoby się. Nie zmienia to jednak faktu, że na tle konsol hi-endowy gaming pecetowy stał się w 2022 roku szalenie wręcz nieopłacalny.

Działo się w kosmosie

TO BYŁ bardzo dobry czas dla podboju kosmosu. Pod koniec 2021 roku wystrzelono teleskop Jamesa Webba, który zaczął działać sześć miesięcy później, dzięki czemu w trakcie wakacji zachwycaliśmy się pierwszymi, niesamowicie szczegółowymi fotografiami różnych obiektów zarówno z głębokiego kosmosu, jak i z naszego najbliższego sąsiedztwa. Niedługo po tym mieliśmy z kolei oglądać start pierwszej misji programu Artemis, który docelowo ma doprowadzić do powrotu ludzi na Księżyc i otworzyć nam drogę na Marsa. Z problemami, bo z problemami – ale się udało. **Statek Orion ruszył w podróż dookoła Srebrnego Globu w połowie listopada**, potwierdzając tym samym przydatność nowych rakiet SLS. Oby tak dalej!

GODNE UWAGI ZABAWKI Z 2022 ROKU

Samsung Galaxy S22 Ultra

Co prawda Samsung uśmiercił serię Note, ale powróciła ona pod postacią topowego telefonu linii Galaxy – i jest to wyśmienity sprzęt. Rysik pracuje jak marzenie, rozpoznawanie pisma odręcznego jest znakomite, a możliwości foto powodują, że można zapomnieć o podstawowych modelach aparatów. S22 Ultra to bez wątpienia jedna z jaśniejszych gwiazd tego roku, jeśli chodzi o smartfony.

Cena: od 4600 zł

Turtle Beach VelocityOne Flight

Dzięki premierze Flight Simulatora wirtualne latanie odżyło, a Turtle Beach stworzył kontroler, który świetnie sobie radzi z okiełznywaniem cyfrowych maszyn. Pewnie, znajdą się lepsze – ale nie za te pieniądze. Co prawda złotówek trzeba wydać tak czy inaczej dużo, niemniej jeśli cenicie sobie wygodę, a także przyjemność z przebywania w przestworzach, to możecie śmiało kupować – zacna rzecz.

Cena: 1900 zł

Playdate

Niewielka i zasadniczo dziwna konsolka retro z korbką. Ta ostatnia nie służy do ładowania sprzętu, lecz jest kontrolerem, który np. napędza akcję na ekranie. Sam sprzęt został zaś wyposażony w czarno-biały ekran, a gry na niego pojawiają się cyklicznie w sezonowych paczkach. Pierwszy zestaw to 24 tytuły, ale w przyszłości zapewne będzie ich więcej. No i ta forma – Playdate wygląda jak żółciutki klejnocik z ery pikseli.

Cena: 179 dol.

GeForce RTX 4000 – dwa razy pod górkę

PONOWNIE w naszym przeglądzie – ale całkowicie zasłużenie. I to z dwóch powodów. Pierwszy to polityka Nvidii w kwestii nazewnictwa kart. Wraz z podniesieniem cen nowych RTX-ów zapewne ktoś wpadł na pomysł, że wyższe kwoty można uzasadnić wyższymi liczbami w nazwie – i tak **pojawiły się dwa RTX-y 4080, które jednak znacząco różniły się deklarowaną wydajnością. Oczywistym stało się, że słabsza z nich to „przemalowany" model 4070** – i właśnie z oznaczeniem 4070 Ti karta trafi do sprzedaży na początku przyszłego roku, bo Nvidia rakiem wycofała się z pomysłu. Druga zaś sprawa to... palące się gniazda zasilania w RTX-ach 4090. Cóż, nowy rodzaj złącza najwyraźniej ma tendencję do fajczenia się, gdy wtyczka jest niedopchnięta (a konstrukcja znacząco ułatwia nieprawidłowy montaż).

Twitter w rękach Muska

MAM wrażenie, że tę telenowelę będziemy wspominać latami. Kontrowersyjny miliarder, twórca Tesli i SpaceX-a, zapragnął przejąć Twittera. Potem ze złożonej propozycji próbował się wycofać, by ostatecznie jednak serwis społecznościowy kupić i... zacząć zaprowadzać w nim swoje chaotyczne porządki. **Fale zwolnień, kontrowersyjne decyzje** w postaci choćby głosowania nad przywróceniem konta Donalda Trumpa na platformie, sprzedaż znaczków sygnalizujących zweryfikowanie konta użytkownika – to tylko niektóre z kroków Elona, które obserwowaliśmy i komentowaliśmy, na poły zaśmiewając się, na poły niedowierzając. Jak to się skończy? Nie wiadomo, ale myślę, że Musk nie powiedział ostatniego słowa.

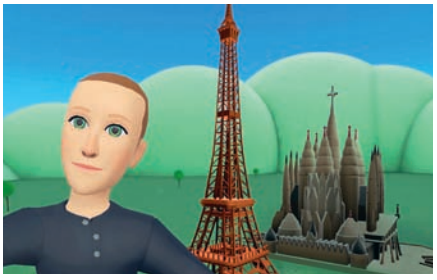
Steam Deck – pecetowy mobilniak

TEN sprzęt stał się legendą, zanim trafił do użytkowników. Najtrafniej można go podsumować określeniem „pecetowa konsola", gdyż można dzięki niemu ogrywać mobilnie np. tytuły z oferty Steama. **W ciągu siedmiu miesięcy od premiery Valve sprzedało ponad milion sztuk swojego wynalazku, a nabywcy na ogół są zachwyceni.** Nic dziwnego, dostajemy bowiem stosunkowo niewielkie urządzenie ze zintegrowanym kontrolerem i ekranem, a także – co chyba w tym najlepsze – bibliotekę z tysiącami gier i przepotężne wsparcie społeczności, która pomaga w okiełznaniu możliwości konsolki. Z początku był dramat, jeśli chodzi o dostępność, teraz zaś sprzęt można kupić w zasadzie od ręki. Najdroższa wersja z dyskiem 512 GB kosztuje 3100 zł. Drogo, ale chętnych nie brakuje.

Xbox Series S – najtańsze granie 2022

TAK, wiem, że to konsola nie z tego roku. Ale do zestawienia wrzucam ją przekornie, bo sprawa prezentuje się tak, że w opcji z abonamentem Xbox Game Pass Ultimate ten sprzęt nie miał sobie w 2022 równych, jeśli chodzi o tanie granie. Pandemia, krypciarze? Nic nie szkodzi, dobry wujek Microsoft pomaga w kłopocie. I nie są to tak do końca żarty, gdyż – jak powiedział szef marki Xbox, Phil Spencer, na konferencji WSJ Tech Live 2022 – producent dopłaca do każdego Xboksa Series X oraz S około 100-200 dolarów. Liczy oczywiście na zarobek z gier, ale nie zmienia to faktu, że **konsole w 2022 roku pod względem opłacalności zostawiły pecety w tyle**.

Zuckerberga selfie w metaverse



W POŁOWIE roku szef Facebooka otworzył podwoje swojego wirtualnego świata dla Francuzów i Hiszpanów, równocześnie świętując ten fakt udostępnieniem swojego cyfrowego selfie. Dlaczego o tym piszę? Bo chyba właśnie to stało się dla szerszej publiki równoznaczne stwierdzeniu, że „król jest nagi" – jak świat szeroki ludzie zauważyli, że **cały ten metaverse to jakaś biedagierka z kiepską grafiką i dyskusyjną użytecznością**. Ale Mark Zuckerberg widzi w tym przyszłość, z uporem maniaka pompując miliardy dolarów w rozwój czegoś, czego nie rozumieją i z czego nie korzystają nawet zatrudnieni przez niego pracownicy. Kto się myli? Czas pokaże, tymczasem Meta, czyli właściciel Facebooka, zwolniła 11 tys. osób, które nigdy już zapewne nie spojrzą bez kpin na fotkę byłego szefa.

Corsair K100 Air Wireless

Klawiatura za grubo ponad tysiaka, której niemal nie widać na biurku. No dobra, przesadzam, ale nie zmienia to faktu, że jest to ultracienki „mechanik" stworzony w oparciu o bardzo nisko zawieszone przełączniki nowego typu. Do tego mamy aluminiową obudowę, bezprzewodowe i kablowe podłączenie oraz niezwykle rozbudowane oprogramowanie. Stylowa klawa dla hardkorów z głębokimi portfelami.

Cena: 1300 zł

Razer Stream Controller

Zakochałem się w tym ustrojstwie. Razer poszedł trochę na łatwiznę i wypuścił klona urządzenia innej firmy, od siebie dodawszy logo i konfigurację. Nadal jednak jest to wybitnie funkcjonalny i podatny na konfigurację kontroler dla komputera oraz zasobnik na skróty wszelakie. Niby dla streamerów, a w praktyce można tym obsługiwać niemal każdy program.

Cena: 1300 zł

HyperX Cloud Alpha Wireless

Od premiery minęło już ładnych kilka miesięcy, ale wśród gamingowych headsetów bez kabla dalej nie widzę takich, które lepiej trafiłyby w mój gust. Jasne, były modele bardziej wybajerzone, jak choćby Sony Inzone H9, jednak słuchawki HyperX Cloud Alpha Wireless, choć mają mniejsze możliwości, są lekkie, wzorowo wręcz wygodne, wyśmienicie grają, a akumulator trzyma... do 300 godzin na jednym ładowaniu. No i staniały.

Cena: 800 zł

ACTION REDACTION

No i mija nam kolejny rok. Mam dziwne wrażenie, że to się dzieje coraz szybciej... Życzę więc wszystkim Wesołych Świąt i Szczęśliwego Nowego Roku; żebyśmy w przyszłości nie mówili o 2022 „stare, dobre czasy"! Jeśli chodzi o mnie, to marzy mi się dostać od was pod choinkę dużo listów/maili... A na razie zachęcam do lektury najnowszego AR. Dobrej zabawy!

PISZCIE DO NAS: CDACTION@CDACTION.PL LUB PRYWATNA WIADOMOŚĆ PRZEZ FANPAGE CD-ACTION ALBO SMUGGLERA NA FACEBOOKU

Mocno wystraszony

Zacznijmy może od początku – byłem waszym wiernym czytelnikiem aż do 2005 kiedy to życie wykopało mnie za granicę i nabywałem was tylko podczas corocznych wizyt na ziemi piastowskiej. Zwykle byłem zadowolony (i przyzwyczajony) do waszej formy i treści ale już nie czytałem was „od deski do deski" jak młodzik bo na czytanie jak i granie czas trochę przykręcił śrubę. Potem nadleciał piękny nietopyrzy wirusek i wiele rzeczy się pozmieniało. Nie widziałem was przez 3 lata. Kiedy przyjechałem tegorocznego sierpnia na urlop zacząłem was mimochodem szukać. Ku mojemu przerażeniu, zaliczane na szybko empiki, papiernicze i tym podobne przybytki nie miały was na stanie a zapytana pani Jadzia Kioskowianka stwierdziła że „pywnie tyż upadli piękny kawalerze" [*].

Z nosem na kwintę spędziłem urlop na głodzie czytelniczym (książka to nie to samo co wy) i na dzień przed wyjazdem chcąc zaopatrzyć się w energetyki potrzebne do jazdy z powrotem podreptałem do pewnego supermarketu o podejrzanie niemieckiej nazwie.

„Meine Zakupen"?

Tam przechodząc obok małego sklepiku z gazetami na wystawie staliście wy – sama Iga Świątek pozazdrościłaby mi prędkości tego bekhendu kiedy sięgałem do tylnej kieszeni po portfel. Jestem świeżo po lekturze i parę wniosków na temat waszej ewolucji nasuwa mi się do głowy:

Po pierwsze primo, papier. Osobiście mi podchodzi – mam wrażenie że trzymam w łapach manuskrypt a nie magazyn,

Hę? Manuskrypt to ręcznie pisana księga, tak między nami.

Screenshoty wychodzą ładnie, nie odbija się w nich światło i w ogóle tonacja jest bardzo dobrze dobrana – dawniej była bardziej krzykliwa, tu nie razi starych gał.

Nie do końca rozumiem, ale rozumiem, że chwalą.

9kier: *Ostatnio przyszła do nas do domu planszówka Darkest Dungeon i okazało się, że jest zrobiona z takiego materiału, że jak się zapali światło, to z mojego stałego miejsca do grania nic na niej nie widać. Dosłownie muszę osłaniać ją ręką, żeby cokolwiek zobaczyć, i szlag mnie trafia. Więc, Labarucha, komplement dla pisma zacny.*

Po drugie primo, forma bardziej publicystyczna? Kwestia gustu i artykułu, nie wszystko co wydrukowane mnie interesowało ale za to sporo nowych rzeczy jest bardzo interesujących – cieszy mnie polecanie i opisywanie książek, komiksów, muzy, hobby, wywiady z ludźmi z i poza branży itp. W końcu ktoś zajarzył że gracze też dorastają i nie wszystko musi koncentrować się na opisach i recenzjach gier? Czy też po prostu czytelnicy wam w końcu dorośli do odpowiedniego poziomu? (a może jedno i drugie).

<ogląda sobie paznokcie, cicho pogwizdując>

9kier: *Z tego, co się orientuję, to jesteś w mniejszości – czytelnicy naciskali na więcej recenzji i tekstów o grach.*

Po trzecie primo ultimo, utrata DVD i wydawanie co parę miesięcy? Jest OK, w czasie wszechobecnych gier za darmo, xpasów, psnów i innych wynalazków wasze DVD byłoby przeżytkiem i niepotrzebnym dodatkowym kosztem. Parę miechów więcej nie robi mi większej różnicy – jeśli oznacza to wasze przetrwanie i bardziej dopieszczone teksty to macie moje kieszonkowe. (Znalazłem dilera który będzie mi was przerzucał gołempiem pocztowym).[*]

MrJedi: *To chyba jakiś jaszczomp jest. [**]*

Jestem pozytywnie zaskoczony, mam nadzieję że innym również ten format przypadnie do gustu i że będziecie na rynku jeszcze przez dłuuuuugi czas. A, dzięki za namówienie mnie do kupna paru boomershooterów, starcze paluchy przypomniały sobie młodzieńcze lata haha. Pozdrawiam serdecznie całą redakcję – młodą i starą krew (i cokolwiek tam płynie w żyłach Smugglera).

Poważanko

Labarucha

Ichor, mocium panie, to po prostu ichor.

Podwójne oceny

Nareszcie! Znalazłem inspirację do napisania listu! W numerze 5/2022 tytuł „The Last of Us Part I" otrzymał 2 oceny:
(1) za to jaki poziom prezentuje (czyli: czym gra jest i jak to dobrze robi to, co robi);
(2) za to jak dobry jest to remake oryginału (czyli: czym gra mogła być, ale nie jest).

[*] podkoloryzowane
[**] niekoloryzowane

Taki formalny sposób podwójnego oceniania zastosowany zarówno do remake'ów, jak i do kontynuacji (lub rebootów) znanych marek mógłby, moim zdaniem, stać się standardem w CDA. Zaznaczę, że nie popieram jakoś szczególnie ocen liczbowych, ale wspomniany pomysł wpisuje się w moje bycie zwolennikiem podsumowywania gier na dłuższy dystans: oceny typu (2) z perspektywy czasu zaczynają mieć marginalne znaczenie względem ocen typu (1) – o ile, naturalnie, nie mamy do czynienia ze stale aktualizowaną grą-usługą, bo wtedy żadna z początkowych ocen może nie mieć już znaczenia innego niż kronikarskie.

Podwójny osąd wyraźnie przydałby się ciągom dalszym znakomitych gier, które wprowadziły istotne i kontrowersyjne zmiany względem pierwowzorów. Różnica ich ocen obu typów mogłaby okazać się znaczna na niekorzyść (2). Takie nowe odsłony mają „pod górkę" już na etapie zapowiedzi: polegną pod naporem albo ambicji twórców, albo oczekiwań konsumentów, albo pod wpływem jednego i drugiego. Czy po kilku latach, kiedy premierowe emocje już dawno opadną, warto po nie sięgnąć? Jak najbardziej! Wrażenia mogą być wyraźnie lepsze niż początkowe, nie tylko ze względu na wydane w międzyczasie DLC i patche.

Wiesz, tak między nami: im mniej ocen, tym lepiej. Uważam, że to, co autor sądzi o grze, winno wynikać z treści recenzji, a nie z cyferki na końcu tekstu. Zasadniczo gdybym mógł, w ogóle wywaliłbym oceny, pozostawiając tylko znak jakości jako dodatkowe wyróżnienie. No, ale jestem w mniejszości...

9kier: *Też z przyjemnością pozbyłabym się ocen.*

Doświadczyłem niedawno dwóch przykładów kontynuacji wymienionego wyżej rodzaju: Duke Nukem Forever oraz Mass Effect: Andromeda. Obie gry łączą również dwie cechy, które dodatkowo przełożyły się na kiepskie zdanie oceniających: niezbyt pasjonujące pierwsze chwile (a nawet, w przypadku ME:A, godziny) kampanii fabularnej oraz stan techniczny, który nie licował z ówczesną reputacją ich twórców. Tylko co z tego, skoro w każdym przypadku poczułem się jak bohater Kina Nowej Przygody, odkrywca i awanturnik w jednym? Nie miało dla mnie znaczenia, że następcy Duke Nukem 3D i Mass Effect 3 (a to niewątpliwie jedne z najlepszych gier, z jakimi kiedykolwiek miałem do czynienia) nie dorównują im poziomem, bo zaoferowały mi coś atrakcyjnego w zamian. Pomimo utknięcia w żółci (i tej „metakrytykowej", i tej związanej z jadem kąśliwych uwag), zapewniły mi dziesiątki godzin udanego relaksu.

Stale powtarzam, że Andromeda to niezła gra „eksploracyjna" z uniwersum Mass Effecta. Przy takim nastawieniu – że to nie fabuła jest ważna, tylko właśnie eksploracja – można się nią cieszyć.

W DNF rozgrywka nieoczekiwanie przypominała bardziej Half-Life 2 niż DN3D, co trochę zaburzyło proporcje strzelania i zagadek środowiskowych, ale wyszło na dobre narracji oraz zróżnicowaniu doznań (szczególnie w odjechanym DLC The Doctor Who Cloned Me, którego największą wadą jest niewielka długość). A Duke, chodząca parodia superbohatera, wciąż potrafił rozbawić mnie swoim prostackim humorem i usatysfakcjonować opcjami interakcji z wszelakimi obiektami. Kto wie czy dla przeciętnego fana „akcyjniaków", przy ugrzecznionych tytułach z głównego nurtu oraz przy obecnej modzie na staroszkolne FPS-y, zapoznanie się teraz z Księciem nie okaże się odświeżające? Sam do DNF wróciłem po 10 latach przerwy i bawiłem się lepiej niż kiedyś.

Z kolei autorzy ME:A z jednej strony zmienili miejsce akcji i bohaterów, a z drugiej postawili

na bogatą eksplorację wraz z rozbudowanymi sposobami poruszania się i walki. Ta eksploracja okazała się dla mnie strzałem w dziesiątkę, dzięki czemu przymknąłem oko na wszechobecne błędy czy koszmarnie zaprojektowane menusy (na niesławne animacje twarzy nie musiałem nic przymykać, bo dawno zostały naprawione).

Dla mnie powtarzalność zadań na kolejnych planetach, miałkość fabuły oraz kiepscy – poza wyjątkami! – towarzysze są jednak wadami Andromedy, które sprawiają, że nie mam (na razie) chęci wrócić do tej części. Tylko ten minimalistyczny przewodni motyw muzyczny ciągle siedzi mi w głowie.

Doceniłem możliwość dojechania w niemal każdy obszar na mapie i zahaczenia po drodze o nieoznaczoną miejscówkę, gdzie czekała na mnie potencjalnie interesująca misja, znajdźka bądź mini historia. Wcześniej, w pierwszym ME, brakowało mi właśnie takiej realizacji badania powierzchni planet (o ME2 czy ME3 nawet nie wspominając, bo w nich ta

mechanika została zupełnie wycięta). Wydaje mi się nawet, że ktoś dążący do jak najszybszego zaliczenia głównego wątku Andromedy traci szansę na poczucie klimatu omawianej produkcji, związanego ze zwyczajnymi(?) problemami kolonistów w nowym świecie. To taki sobie Mass Effect, ale bardzo dobra gra.

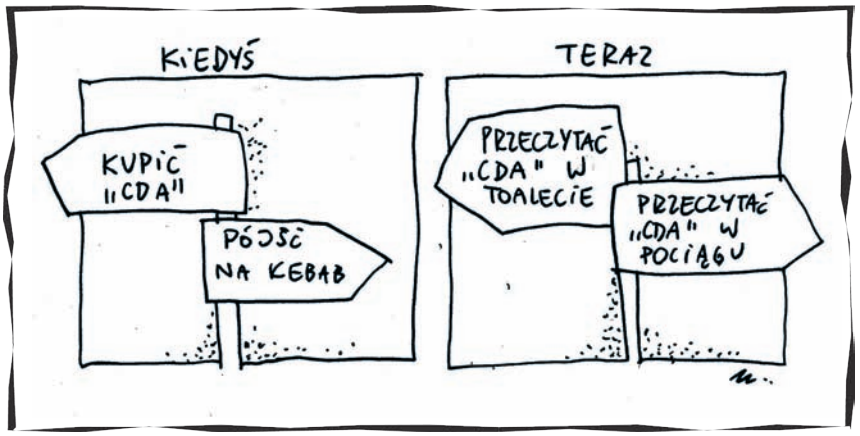
To taki sobie Mass Effect, ale całkiem niezła gra.

Na zakończenie wspomnę, że oba tytuły wylądowały w CD-Action na szczycie Growych Rozczarowań Roku w edycjach 2011 oraz 2017. Niestety, GRR zabrakło w obecnym roku (pandemiczna posucha?), ale... może wrócą wraz z innymi rankingami na początku kolejnego? Dla mnie takie podsumowania to najlepszy »

sposób, aby szybko przypomnieć sobie o ważnych zdarzeniach w branży gamingowej na przestrzeni pewnych dwunastu kolejnych miesięcy. No i znaleźć kolejną inspirację do wirtualnej rozrywki, rzecz jasna.

PS. Logo „CD-Action poleca" przydałoby się obramować jasnym sześciokątem, bo wtapia się ono w ciemne tła zarówno na stronie, jak i w czasopiśmie.

Lhr



Dorośliśmy?

Moim pierwszym numerem CDA był 05/1997, który dostałem jako dodatek do pierwszego peceta w domu. Pamiętam, że spędziliśmy z bratem absurdalne ilości godzin grając w demo Yoda Stories (pełnej wersji z jakiegoś powodu nigdy nie zdecydowaliśmy się wybłagać u rodziców!). Potem zacząłem (a właściwie – rodzice zaczęli) kupować CD-Action regularnie, mieliśmy prenumeratę i każdy numer czytałem od dechy do dechy – niektóre po kilka razy.

Po kilku latach związek zaczął nieco słabnąć. Wciąż miałem (i mam!) gigantyczny sentyment do CD-Action, ale zauważyłem, że inne zajęcia, czy zainteresowania zajmują mi coraz więcej czasu. Zaczęło być tak, że nie odliczałem już dni do kolejnego numeru, ale „musiałem" go przeczytać. Zaczynało brakować miesiąca, żeby skończyć numer, więc góra zaległości rosła coraz bardziej. Skończyła się prenumerata, magazyn kupowałem okazjonalnie, coraz rzadziej, coraz rzadziej, aż w końcu w ogóle

It's not you, it's me – oczywiście wydawało mi się, że „teraz to już nie to samo CDA", ale prawda była taka, że pomimo że gram w mia-

rę regularnie, to nie mam czasu na całonocne sesje, czy ogrywanie wszystkich nowinek. Przy innych hobby, pracy, małej gromadce zwierzaków w domu, a od roku – rozchichotanym bobasie, magazyn o grach spadał coraz niżej na liście priorytetów.

A pamiętacie czasy, kiedy marzyliście o byciu dorosłymi, żeby móc wtedy robić to, na co macie ochotę? Tjaaa...

MrJedi: *Oj, przecież możecie.*

9kier: *O, toto, Jedi! Osobiście czuję, że mogę teraz robić, co chcę, i w życiu nie wróciłabym do czasów szkolnych.*

MrJedi: *Prawda? Najgorszym więzieniem jest to w naszej głowie, bez ścian i krat, gdy nawet nie zdajemy sobie sprawy, że znajdujemy się w zamknięciu.*

Ja też bym nie chciał wracać do tych lat, ale dorosłość kiedyś wydawała mi się znacznie atrakcyjniejsza, niż w istocie jest. Jakoś nie docierało wtedy, że obok przywilejów są też obowiązki.

Nie zmieniło to faktu, że gdy przeczytałem o kłopotach pisma, to zabolało. Cały czas życzyłem Wam jak najlepiej – nasze drogi się rozeszły, ale miałem nadzieję, że będziecie nadal wychowywać kolejne pokolenia graczy i sprawicie, że wiele dzieciaków będzie miało fajne wspomnienia – tak jak ja. Gdy tylko dowiedziałem się, że wychodzi książka ze wspomnieniami – zamówiłem, stoi dumnie na półce i mimo że spora jej część to czasy „po mojej erze", to widok jaszczura z Gex: Enter the Gekko wywołał u mnie prawdziwie wzruszony nostalgiczny uśmiech.

Potem doszło do mnie, że zmieniacie formułę i stwierdziłem, że „ach tam, kupię i sprawdzimy". Przeczytałem dwa dotychczasowe „kwartalne" numery i jeśli o mnie chodzi, to jest to. Cykl kwartalny pozwala mi przeczytać na spokojnie cały numer przed wyjściem kolejnego. Recenzje są, wciąż są dobrze napisane, ale nie oszukujmy się – jeśli czekam na jakąś grę, to nie czekam na wyjście papierowego magazynu, żeby sprawdzić recenzje.

Magazyn papierowy nigdy nie pokona internetu „na szybkość". Ale może wygrać jakością oraz selekcją informacji. Czasopismo jest dla osób, które po prostu chcą być w miarę na bieżąco z tym, co dzieje się w branży, zamiast śledzić ją „w czasie rzeczywistym".

Siłą nowej formuły pisma jest natomiast publicystyka – ciekawe, oryginalne artykuły o grach i tematach wokół gier (kapitalne spojrzenie na projektowanie gier w „Oddajcie mi moją samotność"!).

MrJedi: *No dobrze, ale wciąż pozostaje kwestia husarii. I trzykołowych rowerków jako domowych rumaków.*

Do tego trochę o gadżetach, fajny (choć króciutki) Magazyn Kulturalny i znowu jesteście magazynem, którego potrzebowałem. Action Redaction to też spory kopniak nostalgii – uśmiecham się, gdy widzę że po latach znowu czytam odpowiedzi starej gwardii pisma.

MrJedi: *Teraz jesteśmy husarzami.*

W dodatku jako wciąż świeży tata, z zainteresowaniem będę obserwował rozwój CD Action Family – mój synek jest na temat jeszcze zbyt mały, natomiast w swoim czasie będzie bardzo miło spędzać z nim i z Wami czas.

MrJedi: *Żebyś tego potem nie żałował.*

Mam wrażenie, że dorośliśmy – Wy i ja.

MrJedi: *Smuggler! Gdzie schowałeś mój dmuchany koncerz!?!*

Od czytania magazynu w długie wakacyjne popołudnia i ogrywania dem z kolegami do prawie 40-letniego gościa, który chętnie da się przekonać do jakiejś nowej gry, a przy okazji lubi poczytać o czymś luźno z grami związanym.

9kier: *Ja nadal lubię ogrywać dema i regularnie robię sobie takie maratony – co prawda nie zgrywam ich z płyt, bo nawet nie mam napędu, tylko pobieram, ale radość z odkrywania pozostała taka sama.*

Od magazynu, który wrzucał obok dem wersje próbne przeglądarek zdjęć (ACDSee, pamiętamy) do grubego tomiszcza, gdzie 12 stron zajmuje artykuł o husarii. Spadajcie, hejterzy, to było świetne :D

MrJedi: *Postanowiliśmy podpalić swoje husarskie skrzydła podczas następnej sesji redaktorskiej. Będzie się działo.*

Dobrze było Was odkryć na nowo, oby na dłużej.

Dawid Dryżałowski

MrJedi: *„Nie wystarczy mieć skrzydła, trzeba jeszcze być oblatanym".*

Wirtualna turystyka

To będzie naprawdę dłuuuugi list...

MrJedi: *Grozisz husarzom?!*

Można kochać gry za wyzwanie jakie dają, za poczucie samodoskonalenia, można kochać za widowiskowość, za fabułę. Są ludzie zakochani w Animal Crossing, mimo, że to nic więcej poza wirtualny dom dla lalek.

9kier: *Wkręciłam się niedawno w tę produkcję Nintendo i, początkowo nieprzekonana, ostatecznie grałam codziennie przez miesiąc po kilka godzin – namówiłam też enkiego, od którego wczoraj, gdy byłam poza domem, usłyszałam zresztą superromantyczne: „Sprzedać ci rzepę?". Od jakiegoś tygodnia nie chce mi się grać kompletnie, ale to pewnie chwilowe, w końcu grzyby same się nie zbiorą, a kredyt nie spłaci!*

Dlatego chciałbym zabrać głos w imieniu graczy, dla których istotne jest wykonanie poziomów, „wirtualna turystyka". A do recenzentów zaapelować o częstsze zwracanie uwagi na ten element. (...) Ze dwa lata temu pojawiły się na Waszych łamach dwa artykuły, które uświadomiły mi, że powinienem dokonać pewnego „coming outu" (hehe, ciekawe ilu zaklęło w tym momencie pod nosem na „kolejny akt promowanie lewactwo w CDA").

Ale nie o takim coming oucie tutaj rzecz będzie. To, że jako gracze mamy różne gusta, upodobania i sympatie to truizm. „Berlin" Kurpiński co prawda szczytnie zachęca do testowania, poszerzania horyzontów i zmiany upodobań – i chwała mu za to – ale też nic na siłę. Są pewne ramy, które określają każdego człowieka. I pewne osobiste „the best of", które czasami z powszechności przechodzą wręcz w dziwactwa (jak przechodzenie kilkanaście razy Mass Effectów).

To nie jest żadne dziwactwo!!! To styl życia... :P No dobra, może i jest to trochę dziwne... Ale co mi tam. Dobrze mi z tym. Ciągle bawię się przy tym świetnie. A o to przecież chodzi w graniu.

MrJedi: *Ja ostatnio znowu utknąłem na Borderlands 3.*

Pamiętam, jak lata temu Cross pisał o mechanice bijatyk. Jezu jak on to genialnie wyjaśnił! Jest to więc gatunek gier który do mnie nie trafia – ale dzięki jego wyjaśnieniom – fenomen który teraz całkowicie rozumiem. Nie rozumiem za to fenomenu hack'n'slashy (zerowa Si, zbieranie ekwipunku na zasadzie lootboxów – zanim to było modne) czy karcianek i jrpegów (co jest fascynującego w obrzucaniu się cyferkami przy statycznych walkach?!).

9kier: *:'O*

Przyznam, że karcianki do mnie zupełnie nie przemawiają. Ani na kompie, ani w prawdziwym życiu – jakoś nigdy nawet zasad makao czy tysiąca nie ogarnąłem. Ale o ile w owym życiu czasem gram w pokera (a kiedyś w wojnę i piotrusia), o tyle od wirtualnych karcianek odbijam się zawsze jak komar od betonowej zapory. A próbowałem parę razy. Nic, zero, null, znudzenie...

MrJedi: *Ja też tak miałem. Dopóki nie trafiłem na Slay the Spire.*

9kier: *Bardzo mnie to cieszy, Jedi! A skoro już wiem, że lubisz rogueliki karciane, nie opędzisz się od polecanek – takich jak Monster Train czy Roguebook!*

MrJedi: *To nie tak, że lubię. Ta mi się spodobała, ale tak naprawdę nigdy nie jestem pewien, czy dana gra przypadnie mi do gustu. Za polecajki natomiast bardzo dziękuję, zapiszę, ale proszę o takie tylko na PS-a (póki co to jedyna platforma, na której grywam). :)*

9kier: *Aj, szkoda, większość gier, które lubię, nie wychodzi na konsole.*

(...) Chciałbym stanąć w obronie nie tyle gatunku, co pewnej składowej większości tytułów, która zawsze jest gdzieś zauważalna i brana pod uwagę przy ocenie wrażeń z rozgrywki, ale rzadko roztrząsana jako istotny element gameplayu i czerpania frajdy z gry.

Wspomniane na początku tego maila artykuły z 2020 roku to tekst Siekiery o serii Mafia i materiał Cerebrum o wirtualnej turystyce. Łączy je właśnie sprawa zwiedzania wirtualnych światów. Siekiera (który jako recenzent bardzo dużą wagę przywiązuje do oceny lokacji w różnych produkcjach) przyznał, że Mafia ma pięknie wykreowane miasta – ale jednocześnie puste, są swego rodzaju „niewykorzystanym potencjałem".

I to jest akurat argument z którym nie mogę się zgodzić, moje własne dziwactwo które przyciąga mnie do gier wideo już od ponad 3 dekad. I jestem pewien, że ludzi podzielających moje zdanie jest multum. Nie ma czegoś takiego jak niewykorzystany potencjał w pieczołowicie i szczegółowo przygotowanych 16 km² wirtualnego miasta.

Teza, z którą CAŁKOWICIE się nie zgadzam.

9kier: *Ja także.*

Mogę sobie poironizować, że niewykorzystanym potencjałem są te tony żelastwa »

walającego się w Diablo, albo tysiące linii dialogowych z Planescape'a, ale będą to rzecz jasna zwykłe złośliwości, bo sens takich zabiegów każdy fan mi wyjaśni. Natomiast całkowicie na serio bywają zarzuty wobec miasta w Mafii czy L.A. Noir – ten tytuł przywołuję nie bez powodu, bo pustka miasta była głównym zarzutem recenzującego grę gema kilka lat temu. Żeby była jasność – gem grę zachwalał, raził go tylko ten mankament z „pustym miastem" i z tym teraz chcę polemizować. Bo takie zarzuty nie były odosobnione. Tymczasem jak niewiele osób zwróciło uwagę na fenomenalne wręcz oddanie topografii Los Angeles z końca lat czterdziestych!

Ale co z tego, gdy w tym pieczołowicie oddanym mieście praktycznie nic się nie dzieje? Wierzę na słowo, że np. kolor jakiegoś budynku jest identyczny, co w 1947, podobnie jak kształt trawnika przed nim itd. Ale na archiwalnych zdjęciach/filmach z tego okresu LA to miasto tętniące życiem. W grze zaś, ehm, niespecjalnie, oględnie mówiąc. Oddałbym kolor tych ścian i parę innych Bardzo Wiernie Oddanych Elementów w zamian za tłumek ludzi, trąbiące samochody z epoki, gazeciarzy śmigających po chodnikach, pucybutów itd. Z mego punktu widzenia to jest znacznie istotniejsze.

9kier: *Podobne wrażenie miałam, grając w Stray i widząc olbrzymi niewykorzystany potencjał eksploracyjny – bo zwiedzanie było świetne w dosłownie jednej lokacji. Koci aspekt także zresztą ledwo liźnięto, oferując jedynie powtarzające się drapanie, tulenie do nóg czy zrzucanie obiektów. Dlaczego miałoby mnie w takiej sytuacji obchodzić, jak ładnie wyglądają niektóre miejsca, skoro od gry oczekuję znacznie więcej?*

Przecież gra w LA Noir to była (jest nadal!) jedyna możliwość zwiedzenia Los Angeles w innej epoce! Grając w tę produkcję, co chwila minimalizowałem okno i sprawdzałem na Google Maps jak te wszystkie fyrtle wyglądają obecnie. I byłem pod olbrzymim wrażeniem pracy jaką zrobili projektanci. Wystarczającą nagrodą za godziny (!) wirtualnie przejechanych kilometrów były znajdźki o ciekawych miejscach w LA – swoista wiki. Rozumiem, że kogoś takie zwiedzanie bez (teoretycznie) celu może nużyć. Spoko, kliknij sobie szybką podróż, ciesz się scenariuszem, akcją, wątkiem głównym. Ale po co krytykować element, który tylko grze dodaje realizmu i wzbogaca ją o moduł „wirtualnej turystyki?".

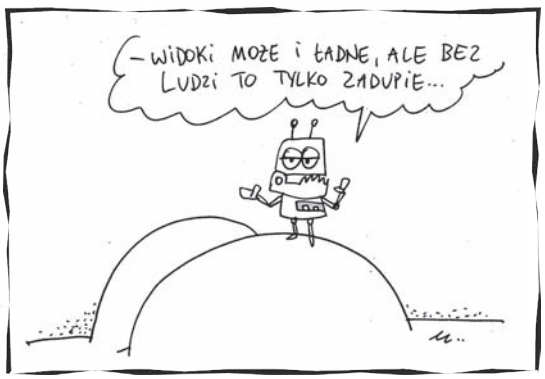
Szybka podróż „istniała" w 1947? ...Nie? To dlaczego chcesz, by ktoś, kto usiłuje wczuć się w klimat i styl tamtych lat, szedł na takie skróty, ale zabraniasz mu narzekać, że pustki na ulicach psują immersję?

9kier: *Przyznaję, że puste lokacje są powodem, dla którego już nie wrócę do Mass Effecta. Pierwsza i druga część dały mi kiedyś sporo radości, ale gdy po latach i wielu ogranych produkcjach niezależnych wróciłam do serii i próbowałam usiąść do „trójki", wytrzymałam tylko kilka godzin.*

Mod Project Variety trochę to zmienia.

Gdyby jeszcze miasto zrobione było na odwal, z powtarzających się modeli to krytykę zrozumiałbym (ok, w LA Noir wiele budynków wygląda bliźniaczo, ale to przecież cecha amerykańskiego budownictwa.).

Nikt nie krytykuje pieczołowitości rekonstrukcji takich lokacji przecież. Nikt nie powie też: „Po co nam to, nie chcemy wierności realiom historycznym". W L.A. Noire to jednak tylko bardzo ładne, lecz puste opakowanie. I tego dotyczy krytyka – że to wyłącznie wydmuszka. Coś jak niezwykle starannie wykonana dekoracja filmowa – front hiperrealistyczny, ale z tyłu płyta paździerzowa.



W każdej grze z otwartym światem (i jestem pewien, że nie jestem tu odosobniony) czekam tylko na ten moment, gdy gra spuści mnie ze smyczy głównej osi fabuły i pozwoli na swobodną eksplorację. Wówczas czuję się jak japoński turysta. Nie interesują mnie side-questy, wyścigi, zbieranie grzybków dla npców. Chcę chłonąć świat, zachwycać oczy pięknymi plenerami, czerpać frajdę z odkrywania, ale i nauki poznanego świata, tych chwil, gdy orientuję się, że nie potrzebuję mapy, bo już wiem gdzie jestem. Uwielbiam w takich produkcjach znajdźki typu artworki czy wewnątrzgrowe wiki. Świetnie to podbija immersję świata i stanowi dodatkowy sposób na zaznajomienie gracza z ogrywanym uniwersum. Grając w GTA V dla ciekawości zmierzyłem czas jakie poświęciłem na poznanie mapy. 47 godzin (sic!) zajęło mi TYLKO wirtualne zwiedzanie San Andreas (z tego ponad 4/5 tego czasu na pieszo, jeździłem tylko poza obszarami zabudowanymi (rzecz jasna, z poszanowaniem zasad ruchu drogowego :). Wiem, powinienem się leczyć ;)).

Szanuję pasję, ale obawiam się, że jednak większość ludzi wchodzi do gry, żeby grać. Śledzić fabułę, robić questy, może nawet podsłuchiwać dialogi enpeców na ulicach... Burzysz się, iż ludzie nie rozumieją twego punktu widzenia, ale mam wrażenie, że sam też nie rozumiesz ich podejścia. Dla kogoś nastawionego nie na wirtualną turystykę, a gameplay takie puste, pozbawione akcji/enpeców przestrzenie są po prostu nudne. A że zostały one pieczołowicie odtworzone na wzór tych prawdziwych, to zasadniczo tej osobie obojętne.

9kier: *Jejku, im dalej brnę w Twój list, Kamilu, tym bardziej do mnie dociera, jak diametralnie się*

różnimy. Otwarty świat? Fuj. Arty? Fuj. Wewnątrzgrowe wiki? Fuj.

Skyrim zawsze będzie miał u mnie przewagę nad Zeldą. Wspomnienia z wirtualnej północy Tamriel może nie dorównują tym z prawdziwego życia (10 lat temu byłem wręcz globtroterem, teraz, z racji obowiązków, podróżuję rzadziej, krócej i na bliższe odległości, ale nadal uważam, że jednodniowy wypad w dowolne miejsce daje życiu więcej koloru i wrażeń niż cały rok rutyny dnia codziennego), ale też silnie zapadają w pamięć. Wyszedłem na południowe wzgórza Whiturun, daleko na horyzoncie pokryte śniegiem szczyty Hjalmarchu a przede mną skąpana w lekkiej mgle tundra z maszerującymi powoli acz majestatycznie mamutami. W słuchawkach kojąca muzyka Jeremy'ego Soula. I świst mroźnego wiatru. Wówczas wstałem od biurka, zaparzyłem sobie kawy, zrobiłem kolację – i wręcz namacalnie czułem, jakbym tam, na tych chłodnych wzgórzach Skyrim miał najprawdziwszy piknik.

Przyznaję, mam takie momenty. W pierwszym Red Dead Redemption choćby lubiłem sobie po prostu jeździć po prerii i podziwiać widoki. Problem w tym, że w efekcie... nigdy nie skończyłem tej gry. Zwiedzaniem tak się jakoś wybiłem z rytmu i znudziłem, że potem już nie chciało mi się wracać do wątku głównego. W redakcji nadal mi to wypominają. Ale co poradzę, tak było.

Później wielokrotnie szukałem ładnych miejscówek, żeby zrobić sobie przerwę na posiłek przy okazji ciesząc oko widokami. Oczywiście Skyrim to dla mnie też walka, zdobywanie kolejnych smoczych ryków, progres w walce bronią, czyszczenie jaskiń z tałatajstwa i niemilców... ale właśnie przez doskonale (a nie tylko pięknie) wykreowaną mapę Skyrim zawsze będzie u mnie przed Zeldą.

Hm. Skyrima też nie skończyłem. Ale to głównie dlatego, że po prostu fabuła mnie nie wciągnęła. Ale co się nałaziłem po górkach, to moje, tu faktycznie lubiłem sobie zwyczajnie wędrować bez celu. Tak samo w Wiedźmie 3. Uprzedzając pytanie: jego skończyłem. Trzy razy.

Na lokacje zwracam uwagę też w grach o bardziej zamkniętej strukturze. Jeden lubi choreografię śmierci z Dooma, inny szybką akcję z CoD, lub bardziej precyzyjne strzelanie i realizm jak w Operacji Flashpoint. A ja, choć może wstyd przyznać graczowi z takim stażem – oczekują od gier akcji i FPS-ów przyjemnego feelingu strzelania, udanej fabuły ... i ładnych oraz zróżnicowanych lokacji.

A czemu nie? Czasy Wolfa 3D, gdy wystarczały nam kanciaste ściany labiryntu, dawno minęły. FPS jak najbardziej może też być ładny.

Na koniec chciałem pozdrowić całą redakcję. Jestem z wami od lipca 2000 roku (tylko kilka numerów mi umknęło!), to CD-Action było pierwszą rzeczą kupioną za pierwsze, samodzielnie zarobione pieniądze z wakacyjnej pracy. Icewind Dale recenzowany w tamtym numerze pierwszą grą zakupioną w Empiku a nie „pożyczoną" z sieci. W 2004 roku, jako nastoletni „przegryw" miewałem gorsze chwile w życiu. Być może nawet zmagałem się z depresją. Na pewno był to okres wielu niepowodzeń – w relacjach z płcią piękniejszą, z tą cholerną matmą i 8 podejściami do egzaminu z prawa jazdy. Czułem, że nie nadaję się do niczego. Po kolejnej porażce ze skrzynią biegów czułem się szczególnie podle. Już słyszałem w głowie narzekania rodziców, że to moja wina, bo zawsze jestem rozkojarzony i tylko gry mi w głowie. W witrynie sklepowej zauważyłem nowy numer CD-Action. Na okładce grafika z najnowszego Drivera. Narzekania rodziców stały się jakby głośniejsze. Numer zakupiłem i przez te kilkadziesiąt minut na dworcu i potem w autobusie zapomniałem o wszystkim co mnie doprowadzało do złego samopoczucia. Nawet głośno śmiałem się w autobusie z głupawych tekstów Elda i Czarnego Iwana w Gamewalkerze.

My staramy się o tekstach w GW z tamtych lat raczej zapomnieć...

Nie chcę brzmieć lamersko, ale byliście takim promieniem słońca w tamtym mrocznym okresie (na pewno wyolbrzymianym, ale kto tam odgadnie nastolatków) mojego życia. Do dziś pamiętam takie detal. Zajmujecie (i nie bójmy się tych słów, czy patosu z nich płynącego) ważne miejsce w życiu wielu ludzi. Cieszę się więc, że nadal trwacie, że w końcu nikt i nic Was nie krępuje. Cieszy mnie, że grono się sfeminizowało i nie na zasadzie parytetów – w przypadku Waszych dziewczyn to też najwyższa jakość dziennikarstwa (i co fajne – też inne spojrzenie na gry. Dziewiątka, wiem, że za tę uszczypliwość co do karcianek pewnie się na mnie obraziłaś, ale za te wszystkie omawiane indyki – niech ci bogowie Asgardu błogosławią! Zwerbuj kogoś do pomocy, bo gry niezależne zasługują na większy poklask).

Pozdrawiam

Kamil

9kier: *Nie obraziłam się, jeszcze Cię przeciągnę na roguelike'owo-karciankową stronę – na razie się cieszę, że przydreptał tu Jedi! A jeśli nawet mi się nie uda Ciebie przekabacić na ten gatunek, to też w porządku, bo nie wszystko jest dla wszystkich, a branża jest na tyle duża, że każdy może w niej znaleźć coś dla siebie. Mam nadzieję, że któraś z wygrzebanych przeze mnie perełek trafiła do Twojego serducha!*

Na deser...

Czasem otrzymuję listy, których nijak zrozumieć nie potrafię. Może wy pomożecie?

Witam. Chciałem powiedzieć, że, jeśli dostępne będą kody do Football Managera 2022, to proszę wystawić ocenę 10/10, bo niby na to nie zasługuje. (FM 2023).

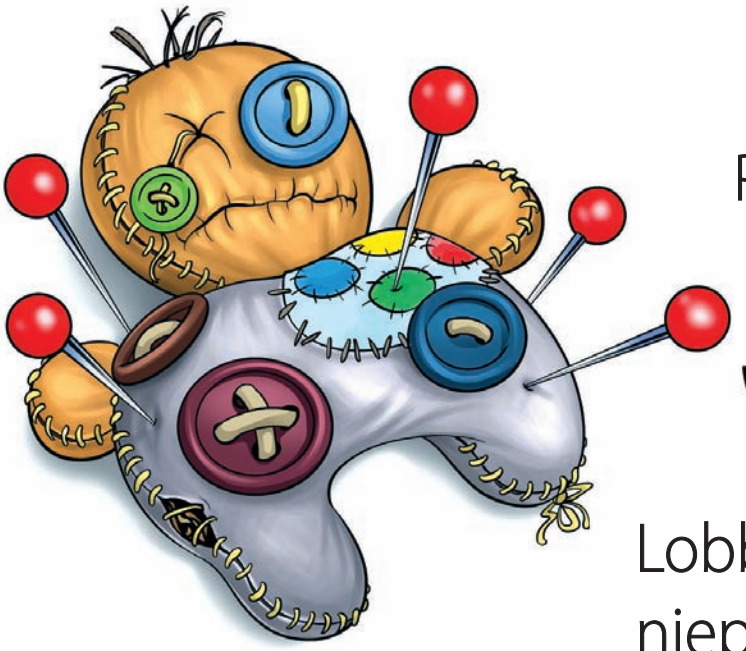
Prezydent

Wyczuwam tu ostry cień mgły.

MrJedi: *Okej. (Na co się zgodziłem?)*

NA LISTY ODPOWIADAŁ DUET TRZYOSOBOWY: SMUGGLER, MR JEDI & 9KIER. ZILUSTROWAŁ JEDNOOSOBOWO MAREK LENC.

Listy publikujemy, zachowując oryginalną (a czasami bardzo oryginalną) pisownię.



Przegląd kwartału

Szpile

Lobby szyderców, czyli niepoprawnie o branży gier

Założyciel Oculusa pochwalił się prototypem gogli VR, które mogą... zabić użytkownika w momencie, gdy ten zginie w grze, poprzez zdetonowanie wbudowanych w headset ładunków wybuchowych. Sam twórca nie zamierza jednak korzystać ze swego wynalazku... Wygląda mi to na jakiś makabryczny żart. Przy okazji już widzę te ogłoszenia: „Szukamy testerów gogli VR. Gwarantujemy dożywotnie zatrudnienie".

Mark Zuckerberg zwolnił 13% pracowników Mety, czyli ok. 11 tys. ludzi – ci dowiedzieli się o tym z wiadomości wysłanej pocztą elektroniczną. „Spowolnienie makroekonomiczne, większa konkurencja i utrata bodźca reklamowego spowodowały, że nasze przychody są znacznie niższe, niż się spodziewałem", tłumaczy w mailu Zuckerberg. „Pomyliłem się i biorę za to odpowiedzialność". Przecież to brzmi prawie jak słynna wypowiedź lorda Farquaada ze „Shreka", coś w stylu: „Wielu z was straci pracę wskutek moich złych decyzji, ale jestem gotów na to poświęcenie".

Powszechnie krytykowane, bojkotowane itd. Diablo Immortal w pięć miesięcy od swego debiutu przyniosło twórcom 300 mln dolarów przychodu. Tak tylko to sobie piszę... Bo – parafrazując indiańskie przysłowie – „jeśli nie możesz czegoś pokonać, polub to". No więc: lubimy Diablo, lubimy agresywne mikrotransakcje, lubimy wydawać kasę na gry F2P... Powtarzajcie. Aż do skutku.

Zawodowy kierowca NASCAR w czasie wyścigu awansował o pięć miejsc, bo przypomniał sobie o pewnym triku, który wykonywał, grając w dzieciństwie w NASCAR 2005 na GameCubie. I postanowił go powtórzyć. Chodziło o „przylepienie się" do bandy w trakcie pokonywania zakrętu, przez co nie musiał wytracić prędkości, gdy w niego wchodził. I zadziałało! Czyli mamy dowód, że gry uczą! Nie zachęcam jednak czołgistów do wykorzystywania różnych sztuczek z World of Tanks w prawdziwych bitwach, a fanów strzelanek ostrzegam, że rocket jumpy to bardzo kiepski pomysł.

W GTA Online cheaterów jest już tak wielu i działają oni tak bezczelnie, że niektórzy gracze sami wykorzystują cheaty, by pozbyć się owych osobników z sesji. Co rodzi ciekawy problem natury moralnej: czy oszukując oszusta, aby ten cię nie oszukiwał, sam stajesz się oszustem?

Jeden z projektantów pierwszego Fable, Dane Carter, dał na Twitterze szczerą radę twórcom gier, tłumacząc, co powinni uczynić, gdy natkną się na jakiś problem nie do rozwiązania: „Kiedy czujesz się zagubiony, ukradnij to *(z czym nie możesz sobie poradzić – dop. red.)*. Skopiuj w 100% z innej gry". Ja dorzucę od siebie: „Ale przepisz to tak, żeby gracze się nie zorientowali, dobra?".

Nvidia pochwaliła się profesjonalnymi kartami graficznymi z serii RTX A6000. Przykład ich możliwości znajdziecie poniżej... razem z pewnym szczegółem, którego firma raczej nie planowała, a który wywoła u Polaków lekki uśmiech. No, może poza krakowskimi policjantami, adresatami niefortunnego przekazu.

Na Steamie wylądowała... Biblia. Jeśli idzie o grafikę, to na cuda nie liczcie. Ot, zwykła tekstówka. Niemniej warto spróbować zagrać, choć fabuła jest nieco zawiła. Tylko uważajcie, w internecie krąży masa spoilerów.

Austriaccy uczeni kombinują, jak stworzyć z grzybów... element układów scalonych. A konkretniej opracowują podstawki pod te układy ze specjalnie przetworzonej grzybni – zamiast polimerów. Nie dość, że taki materiał doskonale się w tej roli sprawdza, to jeszcze można go bez problemu zrecyklingować. Ale tak naprawdę to żadna nowość. Nieraz przecież już słyszałem, jak ktoś narzeka, że jego komputer to „ch**nia z grzybnią!".

Premiera Sons of the Forest ponownie została przesunięta. Tym razem bez podania choćby przybliżonej daty debiutu. Można więc założyć, że z pracami nad grą twórcy są w lesie.

W zaledwie pół roku od premiery Babylon's Fall twórcy ogłosili, że 27 lutego 2023 zostaną zamknięte jego serwery. Jak mawiał Grek Zorba: „Jaka piękna katastrofa". Niemniej osoby grające w to dzieło mogą jeszcze skorzystać z zawartości drugiego sezonu. Wszystkie trzy.

PS Po tym, jak Square Enix poinformowało o swoich planach, niektóre ze sklepów w desperacji... zaczęły rozdawać pudełkowe wydanie gry za darmo. Całkiem niezła oferta, ale poczekam na promocję.

Ubisoft zmienia strategię – zamierza tworzyć nie tyle „gry dla wszystkich", co

Sieć restauracji McDonald's zaprezentowała fotel dla graczy – McCrispy Ultimate Gaming Chair. Oprócz nadruków w odpowiednich kolorach ma on również uchwyty na frytki i napoje oraz sosy i serwetki, podgrzewacz do burgerów, a także plamoodporne obszycie. Ponadto, niech zgadnę, udźwig do 300 kg oraz silniczki elektryczne, żeby przewieźć gracza od kompa do kibelka?

takie przeznaczone dla miłośników konkretnego gatunku, a do tego innowacyjne. No cóż, muszę przyznać francuskiej korporacji, że choć potrafi mnie wkurzyć, to umie też rozbawić. Jak w momencie, gdy mówiąc o innowacyjności, jednocześnie zapowiada kilka nowych odsłon Assassin's Creeda.

Zapowiedziano pierwszy (i jedyny) fabularny dodatek do Cyberpunka 2077. Działać będzie tylko na pecetach i nowych konsolach. To akurat żadna nowość. Przecież „podstawka" też tak miała. Przy okazji pozdrawiam wszystkich nabywców cyberpunkowej limitowanej edycji Xboksa One X.

Prezes Nvidii nie pozostawił w udzielonym wywiadzie złudzeń: karty graficzne są drogie, a będą jeszcze droższe. Bo „wzrost kosztów produkcji" itd. Przypomnę tylko stary jak świat dowcip z serii „pytania do Radia Erewań":
– Kiedy w końcu będzie lepiej?
– Już było.

Star Citizen uzbierał już pół miliarda dolarów... Midas przy Chrisie Robertsie to był cienki bolek! Chris nie musi nawet niczego dotykać, kasa sama mu płynie na konto.

Ciekawostka: statystyczny gracz Star Citizena wydał w tym roku na dzieło Robertsa ok. 1500 złotych. Cholera, chciałbym, żeby ktoś choć w połowie uwierzył we mnie tak, jak ci ludzie wierzą, że doczekają się premiery SC.

Mark Zuckerberg wskutek m.in. kiepskich inwestycji utracił w tym roku aż 71 mld dolarów, przez co z zaledwie 55,9 mld na koncie spadł aż na 20. miejsce w rankingu najbogatszych ludzi świata. Szkoda chłopaka, nieźle się zapowiadał, ale najwyraźniej nie ma talentu do biznesu. Może jakaś zbiórka dla niego?

Electronic Arts zawsze na czasie: ogłosiło oficjalnie, że Wild Hearts zmierza na konsole... PIĄTEJ generacji. Posiadacze pierwszego PlayStation, Nintendo 64 i Segi Saturn są przeszczęśliwi. Można? Można! A CDPR nadal nie potrafi sobie poradzić ze zrobieniem dobrze działającego Cyberpunka na sprzęt ósmej generacji, wstyd!

Przy okazji prezentacji najnowszych kart graficznych Nvidia pochwaliła się technologią o nazwie RTX Remix AI. Krótko mówiąc, będzie ona – jeśli gracz sobie zażyczy – automatycznie i odczuwalnie poprawiać grafikę w starszych tytułach (np. podbijając jakość tekstur czy dodając rozmaite graficzne wodotryski, jak ray tracing). Ha, sądząc po jakości niektórych remasterów dawnych hitów, teraz wiem, gdzie i jak testowano wczesne wersje wspomnianej technologii.

Rosja wycofuje się z planów stworzenia „narodowego silnika do gier". Po przekalkulowaniu wyszło, że koszt tego przedsięwzięcia okazałby się znacznie większy niż potencjalne zyski z tytułów, które ów engine mogłyby wykorzystać. Krótko mówiąc, byłoby to zupełnie nieopłacalne. Zaoszczędzone pieniądze pójdą zapewne na silniki o wiele ważniejsze z punktu widzenia rządu Rosji, np. te do czołgów.

CD Projekt Red oficjalnie zapowiedział kontynuację Cyberpunka 2077. Przewidywany termin premiery to mniej więcej rok po tym, jak w końcu zostaną naprawione wszystkie błędy występujące w pierwszej części. Czyli okolice 2078.

Serial „Wiedźmin" mógł powstać w TVP zamiast na Netfliksie, ale nie chciał go Jacek Kurski. Moim zdaniem wielka szkoda, bo dzięki temu Telewizja Polska mogłaby zawstydzić Vilgefortza – jako jedyna na świecie zmasakrowałaby Białego Wilka aż dwa razy. Czujecie serial kręcony w tej samej scenografii i klimacie, co „Korona królów"? Zaraza...

W ramach walki z toksycznością graczy w sieci, aby uruchomić Call of Duty: Modern Warfare II, trzeba dokonać weryfikacji przez SMS. Krótko mówiąc, nie pograsz, póki nie podasz swego numeru telefonu. Co więcej, jeśli masz kartę prepaid, też nie pograsz. (Tak przynajmniej to działa w USA). Sugeruję nową nazwę: Call of Duty: Papers, Please.

Wy się podniecacie CD Projektem czy Techlandem... A wiecie, że spośród 1600 najlepiej sprzedających się obecnie na Steamie gier aż 260 zostało wydanych przez polskie PlayWay? W świetle tej informacji rozumiem, czemu Microsoft tak usilnie stara się wykupić Activision Blizzard. Po prostu chce się trochę wzmocnić przed nieuchronnym starciem z molochem z Polski. I ciekawostka: z tych 260 produkcji dwa tytuły – House Flipper i Car Mechanic Simulator 2021 – wygenerowały aż 50% przychodów PlayWaya. A do niedawna nawet było to 75%.

Poczta Polska podtrzymuje chlubne tradycje Internet Explorera – rozpocznie bowiem w 2023 emisję własnych NFT! ...W jakieś pół roku po tym, jak ten rynek zaliczył potężne spadki. No cóż, nie tylko z przesyłkami się PP spóźnia. W każdym razie ma wprowadzić m.in. jakieś „talary" i „kryptoznaczki". A potem w skrzynce znajdziemy kryptoawizo... Dziwnie jakoś będzie na poczcie, gdzie obok przepisów kulinarnych siostry Parmezany sprzedają cyfrowe certyfikaty.

Wyobraź sobie taką sytuację: jesteś jutuberem (200 tys. subskrypcji) i kupujesz sobie broń w Team Fortress 2. A potem odliczasz ten wydatek od podatku, argumentując, że to taki sam element twego warsztatu pracy jak fotel, biurko czy laptop. A urzędnicy po namyśle orzekają, że to ma sens, i uznają ów odpis. Tak, wiem, taka historia nie może się zdarzyć. Chyba że się mieszka w Australii, gdzie – jak wiadomo – wszystko stoi na głowie...

Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego zamierza dofinansować kwotą 120 tys. złotych tworzoną przez BTC Studios grę Chrobry – Historia sprzed 1000 lat. Pamiętając efekt poprzedniego dofinansowania (koszmarek Skarb Sobieskiego), a także poprzednie dzieło studia (Zorro: The Chronicles, ocena 3+ w CDA), mam tylko nadzieję, że sama gra nie będzie wyglądała, jakby powstała 1000 lat temu.

Hot news: pojawiło się sporo sygnałów, że wtyczki zasilające GeForce'a RTX 4090 (PCIe Gen 5) nie wytrzymują zbyt dużego obciążenia podczas intensywnego grania i... topią się oraz palą. Nvidia uznała, że to palący problem.

Użytkownicy Chrome'a z USA oskarżają Google'a. Okazuje się, że w tej przeglądarce tryb incognito śledzi aktywność internautów, do tego bezprawnie gromadząc dane na ich temat – i to co najmniej od 2018 roku. Google się tłumaczy, że to wcale nie tak, a w ogóle to wina ludzi, bo źle rozumieli, jak naprawdę działa ów tryb. Dlaczego nie jestem zdziwiony? Powtórzę się: zdumiony to będę dopiero wtedy, gdy korporacje udowodnią, że nas NIE szpiegują w sieci. |CDA|

MYŚL PO POLSKU

Myślisz, że przełomowe wynalazki przychodzą do nas tylko z Zachodu? Niekoniecznie! Zobacz, jak nad Wisłą i Odrą powstają genialne pomysły i nowinki techniczne – zbadaj nasz kanał na YT:
www.youtube.com/@myslpopolsku

www.pl.jbl.com/Gaming

JBL QUANTUM GAMINGOWE ZESTAWY SŁUCHAWKOWE

Uzyskaj najwyższą przewagę nad konkurencją dzięki gamingowym zestawom słuchawkowym JBL Quantum. Bazując na latach badań, łączymy precyzyjnie zaprojektowane zestawy słuchawkowe z niestandardowym, najnowocześniejszym oprogramowaniem, aby umieścić Cię w centrum akcji. Doświadcz hiperdokładnego, wciągającego dźwięku, który ujawnia każdy szczegół otaczającego Cię świata - dzięki czemu możesz wznieść się na sam szczyt.

CD PROJEKT®, The Witcher® są zarejestrowanymi znakami towarowymi CD PROJEKT S.A. Gra Wiedźmin © CD PROJEKT S.A. Wyprodukowane przez CD PROJEKT S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone. Gra Wiedźmin jest osadzona w uniwersum stworzonym przez Andrzeja Sapkowskiego w serii książek jego autorstwa. Wszelkie inne znaki towarowe, nazwy i logo są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi należącymi do swoich prawowitych właścicieli.